GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.195
2006年24期
定价9.80元



PS3无保留评析
图文影像二度冲击

◆怒涛攻略
战国无双2帝国
恶魔城·废墟的肖像
使命召唤3／战争机器
源氏 神威奏乱／传颂之物

◆总力特辑
圣剑传说
玛娜世界的传奇历史

◆PS3四大热作魄力演出
源氏 神威奏乱
山脊赛车7
反抗·人类没落之日
高达·目标锁定

◆超体感冲击
Wii
年末最强RPG
大革命特辑
「赛尔达传说·黎明公主」

ISSN 1006-5032
TVGAME 综合情报志

玩转掌机 没我不行



Vol.68
2006年22期
5.8元/期

享受便携生活



送你最新掌机
烧录卡
大抽奖

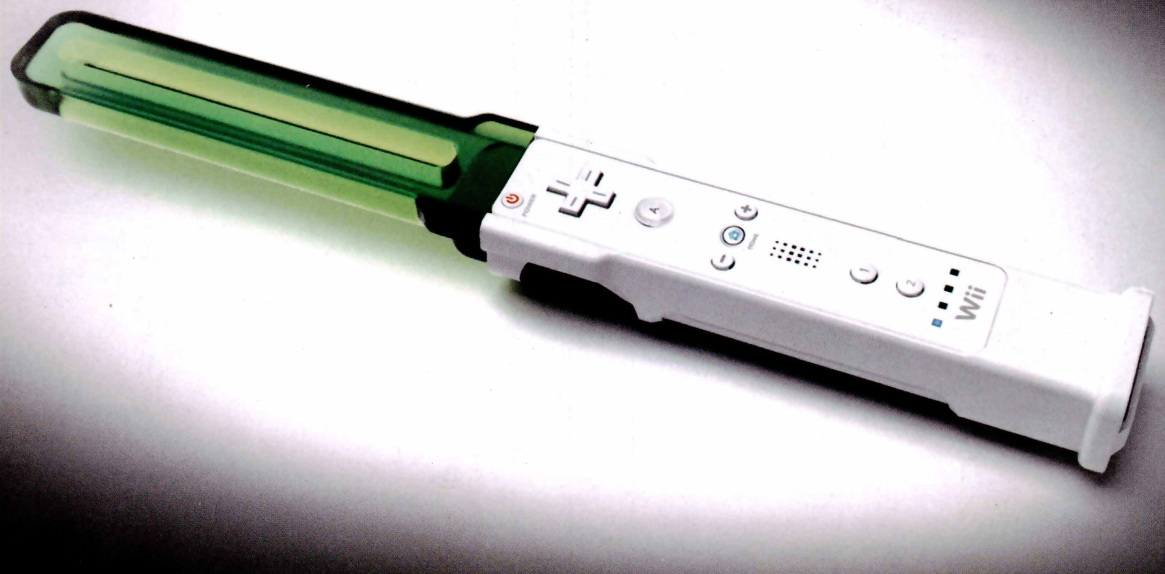


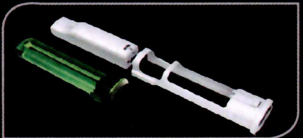
11月29日
全国上市

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

BLACK·HORNS 黑角 VIDEO GAME ACCESSORIES ™

黑角——装备你的装备!





幻影光剑

- Wii 专用“光剑“，带给你剑的重量感及挥动感。
- 真正血脉贲发、前所未有的剑术游戏体验由此开始!
- 安装及拆卸方便直接，剑把还同时起到保护遥控手柄的作用。

黑角的开发力与产品线:凭借着雄厚的工业设计能力与开发能力，黑角与时俱进，为您的次世代游戏生活，设计次世代的游戏周边。黑角的产品覆盖全面，对应家用游戏机、掌上游戏机以及PC等主流游戏平台，并且产品的类型也丰富多变，包括游戏控制器、保护包、音箱、电池等等。让您游戏时更舒适、更方便、更增乐趣，也让您的游戏主机更彰显您的个性。黑角——装备你的装备!

* Wii 为Nintendo公司注册商标　本产品为黑角公司概念产品

WWW.BLACKHORNS.COM

PS3全球首发状况不断！出货量不足成为罪魁祸首。



NEXT-GENERATION-IS-COMING-NOW!

PS3日本首发，国人当道

PS3于11月11日上午7点正式在日本开始发售！谁也没想到的是，排在队伍第一位的竟是一位中国玩家，久多良木健亲自把PS3主机交给了这位幸运的玩家。

事情没有那么简单，PS3的日本首发并不是很愉快。来自日本多个地区的报道反映，在11日当天购买PS3主机的人群中，有很多都是中国人。在久多良木健出席PS3首发活动的BigCamera有乐町本馆外，早上开店时由于购机人群的拥挤，致使场面一度十分混乱。据报道称场面混乱的一大原因就是人群中有很多不懂日语的外国人，因此无法很好理解店内的广播内容，即使店员再三表示店内有足够数量的主机请排好队，但这也没有起到任何作用，甚至出现很多插队的人。最后在发售之前不得不动用警力前来维护秩序，而店方也找来懂中文的人用汉语进行广播。

同样的事情还发生在日本南部的福冈，在福冈市博多区的一家电器店，店家只有200台主机，而前一天夜里排队的人群就已经超过了400人，据店员表示其中大半都是中国人。早上7点发售开始后，这些国人把买到的PS3主机直接堆放在商店的一个角落，然后从组织者那里领钱后离开。当日本记者向SCE询问“中国人有组织地购买PS3主机”一事时，SCE的负责人表示：“我想他们大概是购买这些主机用来转售给其他人。这对于纯粹为了享受游戏乐趣的消费者来说很不公平，现场有很多单纯的玩家根本没机会拿到主机。不过他们的目的我们现在还没有证据确认，因此也不能采取相应的干预措施。”

目前，中国人抢购PS3的事已经引起了很多日本玩家的反感，更将这件事写入了网络百科全书。对此，我们还能说什么呢？究竟是这些中国人的素质低？还是索尼主机出货不足造成的？还是双方共同反省吧。

日本这次的PS3出货数量很少，因此销量受到了很大的限制。在首发不久之后，日本游戏网站便公布了其统计的日本地区PS3软硬件销售数据。数据显示PS3主机的两个款式于11月11、12两日的总销售台数为88400台，而最佳销售游戏为《山脊赛车7》。其中20GB款式占33800台，60GB款式占54600台。最佳销售游戏前3名依序为《山脊赛车7》的30300套、《机动战士高达 目标锁定》的30000套与《反抗人类没落之日》的15700套，每台主机平均搭配0.98款游戏。

北美庆典，有喜有忧

抛开不愉快的日本首发，PS3在美国倒是卖得非常愉快。距离PS3主机在北美发售时间还有一天的时候，首发主战场之一的纽约市气氛开始变得高涨起来。不知是否连老天也开始考验玩家们的耐力，从下午开始，纽约市的天空就一直下着小雨，到了晚上8点钟左右，雨势非但没有停止，而且越来越大，干脆成了倾盆大雨。

尽管天公不作美，但玩家们的热情不会因此而受到影响。从昨晚开始，纽约曼哈顿市中心的索尼时尚广场前就挤满了等待PS3首发的玩家。事情的发展往往充满了戏剧性，当傍晚时分索尼时尚广场向玩家敞开大门的时候，大雨终于停止，而首发活动宣布开始让排队的玩家们全然不顾天气的好坏，马上投入到激动的首发当中。

不久，PS3首发的庆祝活动在喧闹声中开始了，活动的主持人在台上大声宣布：“从现在开始，大家忘记那些原先对电视游戏的认识吧。因为PS3将为这一切重新定义！”接下来，劳拉的新一代代言人KarimeAdibebe、著名打击乐手Ludacris、美国知名音乐DJD–Nice和CharlieMurphy等艺人纷纷在现场亮相，拉开了庆祝活动的序幕。



现场的庆祝活动十分热烈，在场的人们尽情欢呼，而索尼的工作人员也考虑得非常体贴周到，为玩家们准备了一些小吃和饮料，但玩家们的心思显然都不在这些庆祝活动上，对大部分玩家来说，能够现在就得到一张PS3的认购券才是最有意义的。索尼也没有辜负了这些热情的玩家，在活动一开始就送出了几份惊喜大礼以回报玩家们的支持。排在队伍前三名的玩家免费获得了一台PS3主机和几款游戏。此外，现场还抽选出了一名幸运玩家，也将免费获得一台PS3。

庆祝活动结束后，率先进入店内的玩家终于可以开始购买他们盼望已久的PS3主机了，但那些排在队伍后面没能进入店内的玩家，迎接他们的则是新一轮等待的开始。据索尼官方的统计，大约有400名等候在店外的玩家将暂时与PS3无缘，这些玩家只有等到下一次PS3出货了。凌晨时分，纽约索尼时尚广场第一批PS3的首发宣告结束，一切又恢复了平静，但等待在店外的玩家依然不肯离去。一位没能买到PS3的玩家无奈地告诉记者，由于排队时的秩序问题，他前一天拿到的号码是277号，而当天晚上却变为了402号，但他表示还将继续坚持下去，直到买到PS3为止。

看到这里，大家以为PS3在北美的发售就那么顺利？固然在美国整体状况要好于日本，但还有一些地区的秩序相当混乱，甚至爆发了枪击事件。除此，还有玩家在现场乞讨，以抒发自己对PS3价格的不满，更有人在购买到PS3后直接将其砸烂等意外的出现……

□文/小沛、北斗、荇菜

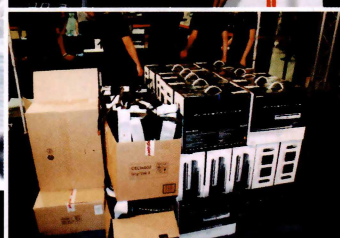
美国首发现场不愉快的小插曲



PS3于11月17日在北美发售当天发生了许多人们意想不到的事情。很多不守秩序的玩家造成了现场的混乱，其中肯塔基州甚至发生了枪击事件。据来自美国肯塔基州莱克星顿的消息，在Best Buy店外排队等待购买PS3的人群中，有四人遭到不明身份者用装有BB弹的气枪袭击。据当地哥伦比亚广播公司的报道称，在这四名被枪击的人中，有三名是等待购买PS3的普通玩家，另有一名是在现场采访的记者，但四人均没有受到严重的伤害。有两名被BB弹击中的玩家当即表示，准备退出购买主机的行列，其中一名玩家更激动地说：“为了购买一台PS3而受到无耻的攻击实在是不值得。”仅有一名受害者表示会继续在这里排队等待，而且就算再被击中也要购买PS3。





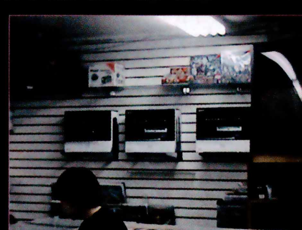





←PS3在日本和美国的首发真的可以用“热闹”来形容。这个词在这里并非仅仅指发售现场气氛的热烈和玩家高涨的购物热情，更涵盖了这其中所有发生的不愉快状况。归根结底，假如索尼首发的数量如原来承诺的200万台，那么，一切情况都将变得和谐许多。

商家代购主机获取暴利 美国唐人街高价出售日版PS3

大批华人受雇在日本排队代购PS3主机的事情使得当地玩家非常愤慨，但苦于不知道这部分主机的具体用途而完全束手无策。但在主机首发不久之后，从美国传出消息说，在纽约、洛杉矶等地的唐人街发现了大批来源和渠道不明的日版PS3主机。尽管目前还没有准确的消息可以证实这些主机的来历，但有迹象显示这些PS3很可能是日前日本首发时经代购后流落到美国的。



有媒体记者随机调查了纽约唐人街的几家游戏店，在一家名为Initial D的店内，有20GB、60GB版PS3主机各一台，售价分别是1100美元和1200美元，比官方的建议零售价高出一倍多，且店主还向该记者保证，如果需要美版PS3的话他也可以提供，但要多等两天，看来在美国发售的时候，他们也派出了不少帮忙代购的人。



在另外一家游戏店内，居然囤积了两个版本各10余台的PS3主机，价格也更加离谱，20GB版1250美元，60GB版更是高达1500美元。尽管这些日版主机的价格贵得令人难以相信，但这些主机依然很有市场。据店内的店员透露，他已经记不清具体卖出了多少台PS3主机。

PS3香港首发采取特别措施 应付首发，数量临时增加五十台

PS3于11月17日在香港正式发售，据说玩家们从早上8点就开始排队了，本来索尼规定晚上11点后才开放给玩家们排队购买主机，但后来临时决定为前200名排队者做名字记录，并每半小时点一次名，没有叫到的做放弃处理。傍晚7点的时候，排队人员已经到了300多名，并且在排队的人群中还有一些老人。面对如此之多的玩家，索尼最后终于决定将原定的首发200台PS3主机增加至250台。



PS3首发抢购惨剧不断上演 北美玩家遭歹徒抢劫身中两枪

玩家在排队购机时遭BB弹袭击的消息刚传出没多久，美国又相继发生了多起抢劫PS3玩家的恶性事件。据美联社报道，有两名蒙面持枪歹徒，欲对在沃尔玛店外排队购买PS3主机的玩家进行抢劫，其中一名男子不愿屈从，在与歹徒的搏斗中被枪击中并被送往医院救治。

据目击者称，当晚在这家沃尔玛店外等待购买PS3主机的玩家大约有15到20人。凌晨3点左右，两名蒙面的持枪歹徒突然出现，其中一人手持一把霰弹枪，另外一人持有一把手枪。两名歹徒欲对排队等候的人群进行抢劫，其中一名21岁男子与歹徒发生了对抗，结果胸部和肩部中弹，两名歹徒随即落荒而逃。

这名男子随后被紧急送往了附近的医疗中心救治，由于子弹没射中要害，这名玩家已经基本脱离了危险。警方立刻对此事展开了调查，但目前还没有关于案件进展的详细消息。

台湾省PS3首卖活动盛大举办 PS3专项网络服务将随主机上市同步展开

台湾省于11月17日与北美地区同步推出PS3，这是首款与全球同步在台推出的主机，显示了SCE对于台湾省市场的重视程度。本次首发活动现场搭建了显著的主题活动舞台。活动开始前300名排队等待的玩家已经依照地上的编号标示排成两列，队伍一路延伸到西门出口。这次的首发活动请到了索尼BMG签约歌手柯有纶与黄义达担任活动嘉宾，现场也让两人抢先试玩了PS3的《山脊赛车7》。之后，SCE亚洲事业统括本部长安田哲彦登台致词，之后3名活动嘉宾一同登台，按下了激活PS3首卖的按钮。安田哲彦亲自坐镇柜台，将PS3主机交给排队前10名的玩家。由于现场的发售名额是原定的两倍，加上所有主机都会在现场拆封确认内容物的完好与完整，相当费时，因此整个发售活动的人潮络绎不绝，持续了2个小时以上。最后，安田哲彦宣布台湾省PS3网络服务将随主机上市同步展开，玩家当天就可以上网与其他人对战《山脊赛车7》，至于PLAYSTATIONStore的网络下载服务方面，则预定于11月22日正式开张，届时玩家将可以通过网络下载游戏的试玩版与影片音乐等内容。



←黄义达与柯有伦的到场完全是看在自己东家也是索尼的份儿上，因为他们在现场展示的游戏试玩水平真的糟糕透了。



→据说这位女玩家是专门替男友来排队购买PS3的，周围的人在听说之后无不投来羡慕的眼光，而安田也亲自将主机交到她的手上。

LEGACY

系列主机中体积最大者非PS3莫属 索尼旗下最有“分量”的家用主机

随着编辑部房门被推开，外出采购的木头和小沛在众人期待的目光中提着传说中的PS3走进了屋内，紧接着只听“刷”的一声，满屋子的小编们便如洪水般围了上去……毕竟是“传说中”的次世代主机，再加上又是“Made in SONY”，自然早已吊足了众人的胃口。然后，就看见手提着硕大包装盒的小沛将其轻轻放在地上之后，一屁股坐下来感叹道“好重！累死我了！”……

的确，PS3给人的第一感觉就是非常之大，尤其是放在包装盒里的时候，这么大的包装盒，估计也是家用主机中绝无仅有的了。得益于索尼在外形设计上的深厚功底，以黑白两色为主基调的PS3包装盒看上去给人的感觉非常好，只是体积实在是太过大了一点，看上去仿佛里面装的不是一台游戏机，而是一台大彩电。

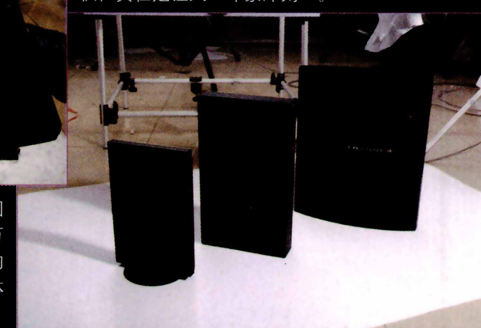
将包装盒的上盖打开，看到了正中间被白色包装保护起来的PS3主机，将其小心翼翼的用双手取了出来，第一感觉就是好沉！也难怪，PS3主机约5公斤的重量对家用主机而言的确是重了一点，如果只用一只手去取的话就会比较吃力了。拆开包装，终于亲眼看到了PS3的真正面貌，和外包装给人的感觉一样，那就是“大”！325mm×274mm×98mm的体积可以说是历代家用主机之最了，我们特意将一台3万型的PS2和7万型迷你版的PS2主机同时拿过来竖直放置在PS3身边，其体型上的差距一经对比更加明显：以前在我们眼里皮糙肉厚的3万型的PS2竟然明显比PS3小上一截，至于7万的PS2在PS3身旁就愈发显得其“身躯”的单薄。以索尼的风格竟然会造出这么一个庞然大物，实在是让人有些不可思议。于是在刚刚入手PS3还没捂热的时候，就已经有不少小编在讨论索尼什么时候才能像前两代主机一样推出“迷你版”了。毕竟这么一台又大又重的主机搬运起来可实在不怎么方便，看来索尼还真是打定主意让PS3成为一台安置好之后就万年不用挪动的“家用电器”了。



←包装盒里面包括PS3主机一台、无线手柄一只、电源线、标准AV线、USB线以及支持局域网LAN的连接线一副。内容还是非常丰富的。



←5公斤的重量也许并不能算太重，但对一台家用主机而言可着实不轻。再加上PS3那庞大的主机体积，实在是让人“印象深刻”。



→这就是主机大小比较图了。从左到右依次是7万系列的PS2、3万系列的PS2、以及PS3。三者的体积对比可谓一目了然。

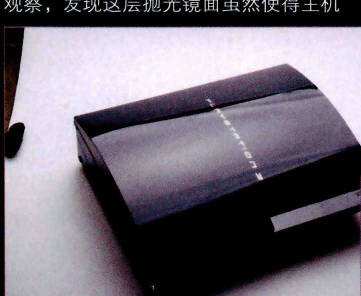
可远观而不可亵玩焉的高贵主机 看似漂亮实则非常脆弱的外表



将黑色机身的PS3竖着放置在桌面上，便不禁被其高贵华丽的外表所惊叹。黑色的外壳使得PS3犹如一位身着黑色长裙的淑女一般，尽显高贵风范，机身上面经过特殊抛光处理后的部分异常光滑明亮，这般雍容华贵的造型确实让人折服。 让人不禁感叹索尼之所以被尊为引领时尚潮流的顶级厂商果然名不虚传。

从PS3的外观来看，很明显索尼是将其定义为高端产品了。不过就在感叹主机的漂亮之后，我们竟然发现，PS3上那层抛光镜面由于刚才搬主机时被手指碰到之后，竟然留下了极其清晰明显的指纹！指纹印在PS3的镜面之上，使得其美感大大的打了一个折扣……虽然主机上印有这么多的指纹一方面也是因为编辑部内人多手杂的缘故，但是相信没有哪个玩家会想到整台回家还得戴上手套操作吧？是玩游戏又不是作案！但要不戴手套的话估计主机终究难逃被指纹涂个大花脸的悲惨命运。经我们仔细观察，发现这层抛光镜面虽然使得主机外观有了很大的提升，但也极容易沾惹指纹和灰尘，极不耐脏。据说还有玩家在买回主机后发现这脆弱的外壳即便只是被轻轻蹭了一下就在机身上留下了非常明显的划痕，让人心疼不已。

客观的说，PS3虽然机身比较大，一定程度上影响了它的美观。但索尼凭借其在外观设计上多年的造诣为其打造了一个实际看上去还不错的造型，再加上那层抛光镜面外壳，更是凸现出了PS3的高贵不凡；然而也正是因为这层镜面太不耐脏，很容易便被指纹和灰尘弄脏，使得美观效果大减，正可谓“成也萧何败也萧何”！毕竟，对玩家们而言，主机漂亮当然看起来让人赏心悦目，但毕竟买台主机回家最大的用处是玩游戏，如果弄得必须小心翼翼的伺候它岂非主次不分呢?





→主机上面这层闪闪发亮的抛光层使PS3的美观效果大幅上升，但其太过容易沾上指纹和灰尘的特性也使其很容易就变脏。

PS3不同于其他主机的硬件特色 完全没有任何噪音的运行效果

若说到PS3在硬件设计上的特色，估计大家首先想到的就是蓝光光驱了，不过由于光驱是内置在主机内部的，所以单从外观上来讲反而看不出来。不过我们将买来的几张正版PS3游戏光盘拿出来和正版PS2游戏光盘做了一下对比，发现PS3的光盘盘盒外观设计和PS2光盘盘盒有一定的区别，而且高度上要低了不少。将PS3光盘背面拿起来仔细端详，就会发现中心圆环处印有3个“PLAYSTATION3”的字样，盘面也是相当的细致精密，与PS2游戏光盘背面一比，这种感觉便愈发明显，不愧是有着超大容量的蓝光光碟，制作上相当的精细。另外，与PS2光盘不同，用光盘背面对着光看，已经没有了那两个代表“PS”的标记，而且光盘正面采用的也是彩封而并非PS2时代的套色。



PS3采用了吸入式光驱，玩家只需将光盘轻轻塞入光驱入口一部分，主机就会自动将光盘吸进去并开始读取光盘上的数据。特别值得一提的就是，由于PS3主机正面的电源键和开仓键采用的是静电容量感知式触摸传感器，所以实际上光驱下方的按键处并没有真正的按钮，而只有两个相应的符号，我们只需将手指放在符号上面，主机就会接到信号执行相应的操作，颇有意思。虽然这是一个小细节上的设定，不论是对主机性能还是游戏而言都没有任何的影响，不过索尼这种不放过任何细节上可行改进的作风的确是值得赞扬的，从这一点上也可以看出日本厂商和美国厂商的风格差异来。

也许是XBOX360运行时太响的噪音给编辑们留下了太深的印象，所以这次对PS3的运行声音大小也格外的关注。出乎我们的意料，PS3运行起来竟然一点声音都听不见，不但没有读盘的声音，也听不见风扇转动的声响。开机后也仍是静谧而安详的运行着，再次衬托出PS3的高雅之处。看来索尼为了使其真正给人高端机器的印象，在设计上确实花费了许多气力。

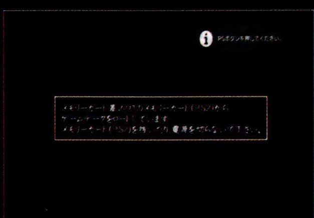


←这就是《源氏2》的光盘了。

NEXT-GENERATION-IS-COMING-NOW!

"完全向下兼容"宣言的破灭 没有必要第一时间入手的PS3

能够向下兼容PS2甚至PS游戏也是PS3的宣传卖点之一，当然，从硬件规格角度来说，PS3也的确有能力提供PS2游戏兼容，不过PS3正式发售之后，我们才发现事实并非如此。根据CNET日本分统计数据，目前有196款PS2游戏无法在PS3上正常运行，有不少游戏都变成了"无声"版。这些出现向下兼容问题的游戏涉及多种版本，且问题的形式也多种多样，从画面到声音应有尽有，这里挑了一些比较明显的问题列举如下：《铁



←用PS3玩PS或PS2上的游戏时，记录存在硬盘里。

拳5》，部分场景无法正常播放音乐；《异度传说2》，片头动画播放过程中停止或没有背景声音；《GT赛车4》、片头演示画面后出现画面定格现象；《新鬼武者·梦之黎明》，画面有时会出现向右侧偏移的情况；《恶魔猎人》，片头演示动画过程中出现定格现象；《寂静岭2》，从标题画面切换到游戏画面时,会出现画面静止现象；《超级街霸 两周年限定版》，游戏过程中画面位置异常，动画无法正常播放；《洛克人X7》,部分场景背景音乐无法正常播放。

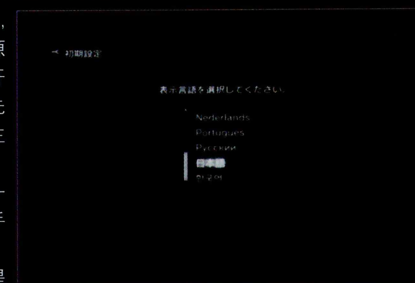
虽然我们对PS3无法完全兼容不必感到意外——PS2就无法完全兼容PS游戏，玩家也不至于真的就苛求"完全兼容"，不过这么多大作在兼容性上出了问题多少还是让人感到失望，更加让人失望的是索尼官方发言人对此的态度。他先是表示"在发售初期，PS3无法保证实现100%的向下兼容。"，这样的回答也算是无可厚非，但接下来他的发言却激怒了所有的玩家："在PS3上玩PS2游戏如果出现关于声音问题时，我建议玩家可以关掉声音来解决这一问题。"作为索尼官方发言人，发表出这样的言论，实在是太过傲慢，这让人不禁想起PSP刚发售时久多对PSP按键问题的态度。事后索尼也发现这位发言人的回答实在是太过蛮横无理，官方网站随后立刻发表公开声明，会尽快通过PS3系统升级或补丁等方法解决这个问题。

随着港版PS3的即将发售，之前曾一度开价到7000多的PS3主机也逐渐回落,目前的价格大致在4500－5000左右。实际上，这次的PS3并没有在我国国内炒起来，究其原因，一方面是因为其价格毕竟还是太高，只有极少数的玩家能够负担的起；另一方面，PS3的首发游戏数量不多，而且经测试素质实在是让人比较失望，而年内的后续作品中也没有真正值得期待的大作。我们建议，即便是有心购买PS3的玩家，完全不必急于一时，完全可以等上一段时间再说。



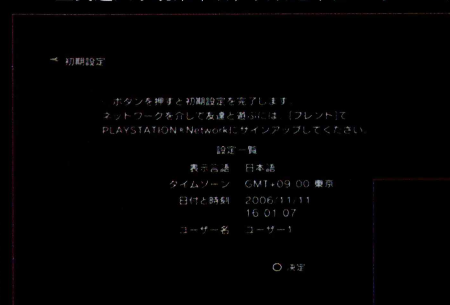
新主机的最初运行设置报告 与PSP完全相同的系统菜单风格

将电源线和视频线连接好后，按下仍然是在主机后部的电源开关，放入光盘，终于即将开始体验PS3游戏的魅力了。首先映入眼帘的，照例是PS系列主机招牌性的第一次开机画面，还是那个PS标志。 接下来是一系列的提示和设置：首先是手柄连接USB线后的设定画面；接着是系统语言的选择，PS3提供了日、英、荷、德、法、意、葡、俄、西、韩等十种语言给玩家进行选择，目前还没有中文选项，不过相信以后会像PSP那样通过升级系统版本来增加的；然后依次是玩家所在时区和时间设置，照实调校好即可，这些主要是自己用来方便的；最后是系统用户名的设定，从某种意义上来讲，PS3已经和电脑差不多,一台主机同时支持多个用户，全部完成之后选择确认终于搞定。

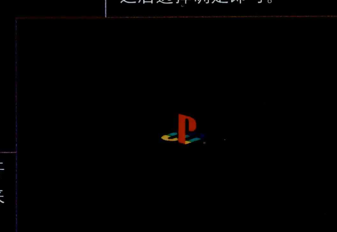


↑目前PS3系统语言中还没有中文选项。

正式进入系统菜单后，发现这个界面和PSP一摸一样，从左到右分别平行的列出了包括用户、设定、相片、音乐、影片、游戏、网络和好友八个大的项目。将光标移动到具体某个大项目的图标上时，又会在上下衍生出二级图标菜单。不过要想开始游戏的话还需要进行一个小的操作，那就是将系统版本升级到1.02版，放入光盘选择游戏后系统会自动弹出提示要求升级，选择同意后等上一会系统版本升级完毕后就可以游戏了。PS3的游戏记录都是自动存储在硬盘里的。



←第一次开机的话需要先进行一系列的设定，全部确认之后选择确定即可。



→这个就是PS系列主机每代必有的第一次开机画面了，这个标志性的符号对玩家们来说可是再熟悉不过的了。

再度品评"回归正统"的PS3手柄 60GB版本与20GB版本的不同之处

PS3的手柄一直以来就是玩家们非常关心的话题之一，从前年E3上的"回旋标"到今年E3的"PS2手柄回归",每次总能带来足够的噱头。如今，PS3手柄终于实实在在的摆在了面前，拿在手里的第一感觉就是——"组装货!?"没错，这就是PS3手柄给我们的第一印象，因为PS3手柄拿在手里实在是太轻了，完全没有了以往PS2手柄拿着的那种分量，倒是和组装手柄的重量差不多。

之所以会这样，主要是因为PS3手柄取消了震动功能，也就意味着原本手柄两边握把处的震动马达给取消了，而这两块铁家伙可是相当有"分量"的哦；再加上这次的PS3无线手柄没有像XBOX360的手柄那样在背后附加了一块电池盒，而是直接将可充电锂电池内置，这就进一步降低了其重量。虽然说像微软最初的"欧美版"XBOX手柄那样过大过重我们玩起来不方便，可像如今的PS3手柄这样重量过轻拿在手里也大大影响了玩游戏时的手感。更重要的是，震动功能的取消对PS3手柄来说实在是一大缺陷，玩游戏时的投入感大幅降低，感觉握在手里的就不像是一只游戏手柄，而索尼宣传的六轴功能至少从首发的这几款游戏来看，并未真给游戏带来了什么明显影响。



↑左边的是PS2手柄，右边的则是PS3手柄。

除了重量变轻和震动功能取消带来的手感变化之外，这次的PS3手柄采用了类似半透明的构造：左边的十字键和右边的四个按键处的面板的材质与其它部位的不同，有半透明的效果，两处握把处也采用了类似的材料，将手柄拿起来对着光看，可以很清楚的看到这些部位是半透明的。手柄中间新增的带有"PlayStation"标记的圆形按钮有着与360的手柄类似的功能。与以前本刊报道中的一样，L2和R2两键变得比以前更大，而且向后延伸出不少，两键力矩的增产使得通过对这两个按键力度的把握也有了更加细致的感应，不过这两个按键的变化对游戏手感的影响仅从首发游戏的体验来看，仍然没有什么明显感觉。手柄正上方的四个标有阿拉伯数字"1、2、3、4"的正方形小指示灯是用来在多人游戏时表示玩家是"几P"的，参予人数超出4人时，则通过以"4"为基准的指示灯和其余一个指示灯同时变亮来进行搭配组合，最多支持7人同时游戏（和编者E3硬件分析时的推测一模一样）。在原来PS2手柄连线的部分取而代之增加了一个迷你USB接口，通过这个接口以及随机附赠的USB线将手柄与主机相连后，只要主机开着就会自动给手柄进行充电，相信这个接口还可以与更多的周边设备（例如耳麦等）相连，发挥更多的扩展功能。

说到两个版本PS3的区别，除硬盘容量之外，主要在于记忆棒、SD、CF的插槽有无，以及对应IEEE 802.11 b/g的Wi-Fi通信机能的内藏与否。相应的，60GB版本的PS3主机光驱入口的旁边为了收纳各种卡槽而留有开盖，还有就是60GB版主机的光驱周围使用银色涂装，而不搭载各种卡槽的20GB版主机可以通过USB读卡器来实现与各种卡之间连接。



↑手柄中央原本是震动开启按钮和指示灯的位置改为了新增的"PLAYSTATION"键。

PS3，不安定的旧霸主与新战场

2006年的11月份，一个比通常深秋更让人感觉火热的季节。随着PS3以及Wii的正式发售，电视游戏新规格的三国大战正式展开。同预想情况几乎完全一致，这两台新主机的首发都实现了“完卖”，但其中的含金量究竟如何，局外人很难得知详情。惟有网络上迅速回落的风潮与关注似乎有所暗示：较之领先自己数百万装机量的微软与一片好调热销的任天堂，索尼这个消费类娱乐设备的旧霸主充满了不安定的因素，未来的前景愈加迷茫。

构架失衡导致发售延期

毫无疑问地，PS3的跳票是导致索尼在这场混战中落后的一个致命因素，而延期则直接与这台主机的架构有关：由于背负了蓝光的重任，加之Nvidia那块临时增加的显卡，PS3的发售日不得不从春天延期到冬天对于欧洲它甚至从这个春天推到了下一个春天。过重负担的直接后果，就是给与了对手足够的时间储备装机量。根据NPD的调查数据表明，在PS3踏上美国本土这一刻前， Xbox360已经拥有全美将近300万、全世界近650万的普及量。而这个直接竞争对手之所以能够毫无顾忌地整装以备，正是拜PS3的延期所赐，是索尼自己的决定直接辅助了对手。

但这还不是问题的全部。由于PS3的架构复杂，采用的新技术太多造成了较为严重的良品率与产量问题，由此发生出货量过低而导致年内的供货极其有限—到十一月下旬PS3在全世界的出货量不足30万台，这个数字表明实际上索尼已经将继2005年圣诞之后，再次错失一个旺季。这其实已不是仅仅影响PS3自身硬件销量这么简单的问题，原本等着PS3首发大赚一票的软件商对此怨言颇多—其中Ubi这样的公司就多次公开表示过不满，并且调整了今冬明春的平台出货策略。如果硬件的出货量问题不能解决，开发商2006财年的财报恐怕会有不少缩水，这对于他们的开发积极性会有相当严重的打击，一旦一些重要厂商调整了软件策略，这将成为未来PS3最不安定的因素之一。因为大多数墙头草都选择了两条腿走路以防万一，加之往Xbox360上移植产品正变得越来越简单，开发商改换门庭所付出的代价也将逐渐减少。

硬件效能未能通过软件有效展示

曾经因为宣传片用CG作假而炒作得沸沸扬扬的PS3终于参见公婆了，而让不少玩家摇头的不单单是出货量，更有首发软件质量不尽如人意这一关键因素这就好像之前极尽宣传之能事结果却发现自己看了一部关于馒头的可笑故事一样，PS3游戏的实际表现让神话落地，火星技术重新回到了地球。

客观的说，我们必须承认PS3 部分首发软件质量确实可能比360的首发软件要好些，但消费者恐怕并不领情。强迫他们拿“毁灭”与“PDZ”对比是不可能的，因为他们早就忘记一年前的东西了。玩家只会拿同期、同类、同样的产品作类比，“毁灭”遇上了“Gears of War”也只能是自认倒霉。在这种情况下，要应付已有一年开发经验积累的360，PS3显然比较吃亏，但这个哑巴亏却只能打碎牙齿自己吞。

无须拿GOW这种精心打造的产品出来，单单就是比较一下NBA2K6和NBA2K7、FIFA2006和FIFA2007这些系列产品的进化，便可以发现在视觉效果上360的软件开发已更趋成熟，并开始有了质的飞跃，而这将很有可能让PS3陷入长期的苦战和追赶。

软件成品质量不高造成PS3与360之间不能拉开足够的性能差距：实际上除了分辨率之外，PS3目前绝大多数游戏的画面质量都等同甚至略逊于360上的同类产品，而缺少震动和目前可有可无的陀螺动感检测更加深了玩家的失望感。在RR7中看到满屏闪烁和锯齿并不见得是一件让人赏心悦目的事情，尽管它可能真的比RR6要显得清晰些。

跳票和软件的这两个因素在这个季节里给PS3带来了很大的影响。PS3是一台与Xbox360在诸多方面都相当重合的产品，其特性决定了它将面对360的直接挑战。但现在PS3严重缺货，而且现在推出的游戏有一大半又都是跨平台的作品（加之PS3手柄缺乏应有的手感…），因此那些无法买到PS3的用户中有很大一部分会转而选购360，这必然将进一步拉开主机在销量上的差距。

在中国运营网络游戏有个有趣的规律，前5万/10万的平均在线用户人数（ACC）是最关键的屏障，能够在短期内突破这两个关口的网络游戏都能获得商业上的成功。现在看来这一点显然同样适用于游戏主机—当然基准数量肯定会有所不同，但显而易见的，如果PS3的销量不能在半年内发生井喷，未来将陷入十分的不安定之中。

日本市场不可忽视

为了平衡全世界的出货量，索尼把日本市场的主机发售量调整到了一个很低的数值。理论上，它的想法不能说没有道理：日本毕竟是自己的本土，而且360貌似已经气数已尽，不值得自己在此做过多投入。不过这个策略在未来可能被证实是一个巨大的错误，而前提是微软和任天堂能够抓住这个机会，并且有足够的运气。现在看来，Wii的超越已经不成问题，但Wii与360或者PS3并无直接竞争的态势，所以微软能否利用这个机会让轻视自己的索尼尝到苦头就变成一件很有看点的事情了。

无需置疑，蓝龙可以说是一个在恰当的时候推出的恰当的产品，唯一的问题只在于，它所在的平台目前看来并不是那么的恰当，360在日本的现状不得不让人怀疑它的作用究竟能有多大。不过，我们必须注意到，索尼大肆宣传的高清游戏概念已经吊起了玩家的胃口，而且日本是目前高清电视设备最为普及的国家，但是却至今仍未能有与之匹配的传统RPG出现，而这正是Xbox360的一个很大机会。只要微软的宣传足够到位，凭借鸟山明加坂口博信的实力和知名度，蓝龙本身的质量应该不会发生大偏差，而第一个季度销量达到甚至超过50万份也是相当有可能的。

只要能够实现这个目标，360的装机量就能摆脱目前的绝对困境而上升到一个不同的台阶。再加上明年春Lost Odyssey、仲夏夜之梦等几款二线上级别的RPG连续出击， 360绝处逢生的可能性其实还是蛮高的。这两波趁RPG空档期推出的产品如果能够将360主机在日本的销量推到150甚至200万台，就是微软莫大的胜利。这样软件商的支持会更有力，而以微软的财力也有足够的理由陪索尼玩下去了。当然，如果连这个机会都不能抓住的话，360想要在日本咸鱼翻身也基本没有可能了。

首发卖完背后的阴影

一个必须让人承认的事实是，索尼品牌的Fans众多、基数庞大，因此其任何产品的首发都不成问题。但此次PS3发售却有一个不可忽视的现象，那就是国际炒货集团在背后推波助澜，派人排队收购了很高比例的PS3贩卖到未发售地区—在日本这个比例据说甚至高达37%，连第一台从久多手里送出的机器都到了不谙日语中国玩家手里。

虽然这对于久多来说是一件有点很没面子的事情，但问题的关键远远不在如此。奸商的过多介入一方面表示出其它地区玩家对PS3的渴望，但另一方面也严重影响了PS3用户的构成比例。经过JS转售的主机究竟落到了谁的手里无人知道，开发商也很难在这些未销售地区收集水货用户的信息，这些对将来的策略制定都会有所影响。

事实上，抛开奸商的屯货行为，PS3实际的热销程度恐怕还是要打个不小的折扣。如果不是美版发售后的炒价风影响，亚版PS3的销售并不十分理想：事实上首批港版200台发售后，20G版本PS3的店头价格在短短几天内便已跌到4200元左右，而且都有现货。缺乏好玩的游戏、蓝光影碟又显得那么遥不可及，这些不安定的因素一而再、再而三地对PS3的未来产生着影响。

索尼要想在新战场重现旧霸主的辉煌，现在看来已经很难。当然，在气势上已经输了一截的PS3，仍然大有反击的机会，但三国鼎立的时代似乎已经注定将要来临，一个帝国一统天下的局面恐怕将不复存在。

□文/特约撰搞人 王俊生

NEXT-GENERATION-IS-COMING-NOW!

电软众小编眼中的PS3

刚拿到PS3那天，所有的编辑就像是要多发一个月工资一样两眼放光，除了对手柄略有微词之外，大家都对它赞不绝口。不过等大家冷静下来，对PS3的评价也就更为客观了。以下就是他们的论调。

“时间是验证一切的利器，这对PS3也适用。”



由于在E3上已经试玩过不少游戏，所以我早就告诉了诸位同事——这手柄简直一定会让你不舒服。当然了，同时我也知道,无论自己说得多么斩钉截铁义正词严，他们不亲身体会一下是不会真正了解到的，也不会真正相信。然后,今天，大家终于都被事实打击了一遍，纷纷发出了惨叫。手感太轻，没有震动……也许一两年之后你会适应，但现在这无疑是一件很要命的事。将机器抱在手里时，你才会深切感受到5公斤的真正含义——确实非常重，而且整体的流线型设计令人感觉有些难以着手，总担心它会从手上摔下去。至于游戏软件方面，我很诚恳地说，现阶段比较贫弱。有的于画面表现不错，但其它方面就堪称一塌糊涂；有的感觉具有相当的可玩性，但缺乏新时代游戏所应该带来的震撼力……总之个人认为,我们需要给PS3，同时也是给自己一些时间。等待其软件阵容形成规模之后再考虑购入的问题，是一个比较现实的决定。

——唯夜

“值得买，但不值得现在就买的优秀主机。”



PS3惟一的缺点就是太过高端。

很显然，PS3这次的脚步走得太快，在很多硬技术上都革了命，从PS到PS2，到了第三代，SONY把“尖端”二字发挥到了2006年的极致。

依旧是近乎完美的造型设计。触摸感应方式的按键确实让人体验到了次世代的前卫感，仅仅这一点就让这个大家伙带来的感觉由沉重转化为厚重。SONY在这台黑机器上下的工夫和投入的金钱目前来看都是超值的，完全静音的运作表现，仅仅从外观上，PS3已经表现得非常出色。手柄方面基本上没有太“出格”，改进后的L2、R2手感相当不错，可惜在《反抗》中却没有得到充分的利用，类比摇杆也有很大程度的改进，操作更顺

手，令这已经使用三代的模具进化到最高的程度。

这次首发游戏的总体质量很好，虽然由于开发进度的问题,游戏在品质上没能更好地表现出新主机性能方面的优越性，但作为首发软件的阵容水准来说，PS3这次的表现是可以得到高分的，有几款游戏的可玩性都相当不错，令人不忍释手。

比较遗憾的是，PS3太过强大的性能现在却赶不及有配合的软件，在系统的功能上也留有一些让人失望的瑕疵，幸好这些在今后的提速开发和系统更新之后，都将得到解决和完善。——风林

“PS3就像天上的白云，很美，但水分很大！”



购买主机那天，小沛有幸第一个亲手摸到了PS3，并且试了试它的重量。当时觉得还可以，并且看到它光滑的外观后更被它的高雅所征服。等把它抱回编辑部时,才发现自己的肩膀好酸！

索尼在设计主机这方面现在已经是炉火纯青了，PS3的高贵气质的确令360和Wii相形见绌。通体的透亮光泽让人不忍用手去摸，吸入式的光驱也透出了现代感，还有触摸感应的出仓和开关键，都显露出次世代的非凡气质。至于实际运行来说，噪音少是一大优点，发热量大在冬天也算是实用吧……不过手柄就太不爽了，那种轻飘飘的感觉用什么形容好呢？举个例子吧，把手柄和主机间用USB线连接好之后，明显感觉到线的重量要超过手柄，并且因此在手柄顶端有明显的下坠感。而配上射击或动作游戏之后，这种没有震动的感觉就更差了，起码在当前PS2还没有彻底淘汰的时候是难以接受的。

PS3很好，谁也不会反驳吧？问题的关键是现在买它到底值不值？硬件是没什么问题，软件则差强人意，加上价格太贵，大家还是耐心等等吧。——小沛

“PS3不能总靠出货量不足来吊玩家胃口。”



单从主机外形来说，PS3确实够前卫 。除了体积和重量之外，主机本体确实没有更多让人不满意的地方。手柄因为取消了震动的电机而显得轻飘飘的，六轴的使用性也有待观察。除了无线这一点值得赞扬之外，SIXAXIS的亮点基本不多。作为在第一时间为PS3撰写攻略的编辑，本人得以比较深刻透彻地体会一款游戏（源氏），觉得游戏除了画面漂亮之外，基本上就没什么可夸的了。如果说不是SCEI的主机辜负了玩家的话，那就只能说是Game Republic辜负了SCEI。在主机机能全面提升的今天，这个游戏仍然死抱着固定视点不变，其设计理念和游戏发展的脱节导致本该很高的游戏质量因为操作手感恶劣而出人意外地降低了。 虽然以上观点难免偏颇，但是总的来说，PS3的软件没给本人留下什么好的第一印象。游戏的画面漂亮是一方面，但是操作感和游戏内容不好的话，主机也会跟着一起遭受连累。但是现在的PS3仍然属于发售早期，和其他家用机种首发时的软件相比，这样的情况基本上属于正常。PS3在经历了首发缺货、首批软件综合水平不够过硬的不利时期之后，必须在今年年底明年年初的时候拿出拳头游戏，才能拥有比较好的前景。——猴子

“只要有钱就一定买。但现在快穷死了。”



本人对PS3主机并不感冒，只因为它的价格昂贵，本人实在是无力购买。如果有人现在赠送我一台PS3主机，我会无比感激，但我绝对不会把它供起来当宝贝，而是肯定会将刚得到的主机转手卖掉，原因有二：第一是首发游戏中没有一款是能让我心动的游戏；第二是目前我还实在没有那个消费能力，没能力为了享受PS3游戏画面而去换一个电视。PS3一到大家便蜂拥而上,争先恐后地与新主机亲密接触，但本人一直保持冷静，尽量避免让自己接近它，只因我怕自己会头脑发热，为了购买新主机而砸锅卖铁，捐肾卖肝。由于价格因素，本人对PS3主机已经从最初的期待进化为现在的痛恨，如果有人掏钱拍摄砸机视频，我一定报名参加。因此本轮主机大战本人看好WII支持任天堂，因为WII主机不会让我东拼西凑攒钱买，更不用让我为了游戏换电视。——雪飞

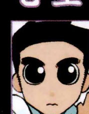
“一台发售在北京初冬的次世代主机。”



准确点说这次实际接触到PS3应该已经是“第二印象”了，上期在编辑PS3的特辑时关于这台主机的各种数据资料已经是塞了一脑袋，因此在见到那过重的主机和过轻手柄时也没有觉得太别扭，而打开主机后那一套略显烦琐的菜单和开机过程也没有让自己感到太意外。总体给人的感觉的确是脱离了一般的家用游戏机而更加贴近一个操作相对简便的家用电脑。

进入游戏后的表现虽然没有惊喜而且赶工的痕迹都比较明显，不过画面也算是有比较高的素质。不过话说回来画面是为游戏内容服务的，现在在游戏的内容上PS3并没有什么太大的突破，虽然不能说是辜负了希望，但是的确很难让人提起什么去玩的兴趣，而所强调的网络和蓝光光盘播放功能现阶段在国内恐怕也是很难得到活用，如果仅仅是靠一个强大机能渲染出来的画面来养养眼的话，PS3大概真的并不值现在这个价格，至少就自己而言，在能活用这机能的游戏出现之前只能是“想说爱你并不是很容易的事”。——龙马

“感谢PS3，它坚定了我买Wii的决心！”



虽然之前就没有对PS3抱有太大的希望，不过实际拿到手后才发现，以前的看法还是太过乐观了一点。这次的PS3恐怕可以列为历代家用主机体型巨大之最了，偌大一个包装盒沉甸甸地提在手里，还真是颇有些“家电”的感觉了。看似高贵的黑色镜面实际上极容易沾上灰尘和指纹，而且极容易划伤，再加上主机的高昂价格，感觉这玩意儿要是真抱回家还真得烧上三柱高香小心翼翼的供着。静电感应式的按钮设计让人感觉颇为新奇，实际运行时几乎没有任何的噪音，这一点和跟火车头般嚎叫的360比起来让人感觉非常舒服。似曾相似的PS3手柄拿在手里给人的感觉——“这根本就是组装手柄嘛”！太轻了，取消了震动马达再加上内置的是锂电池，没有了震动功能的手柄玩起游戏来实在是太没感觉了。目前来讲，PS3仍然还只是个没啥实际用途的摆设用奢侈品。——北斗

“为了VF5，除了买它，我别无选择。”



作为不得不购买的一款主机，大怪对PS3的情感是又爱又恨的。从外表上，PS3显然属于家用游戏平台中的贵族，反光度极高的机身虽然雍容华贵，但也确实难于保养。机体的重量过重，甚至凌驾于XBOX360之上。但PS3本身的硬件能力在那里，倒也“重有所值”。在运行游戏过程中，PS3主机的静音效果着实令人满意,几乎没有任何噪音。由于采用了吸入式光盘的设计，内部防尘会比之前的几款主机强很多。HDMI接口提供了画面输出的极端效果，所以对于显示器材的要求也可想而知。前面的几点总结，更让大怪觉得这款主机



实在太过高贵……甚至超越了一款游戏主机所赋予的意义。作为一款综合娱乐平台来说，PS3的价格以及内部性能是令人满意的，但单纯作为一款游戏主机来说是否过于哗众取宠，这还要玩家来评说。在首发软件阵营中，客观的说除了人类没落之日以外，并没有给大怪过多的惊喜，甚至几款游戏的内部细节设计都出现了弊端。但PS3毕竟囊括了几乎业界所有知名游戏开发商的加盟，所以大怪对于今后PS3的软件市场前景十分看好。总之，明年出VF5，洒家不买也不行了。——大怪

“对新一代主机的前途下断言尚且为时过早”

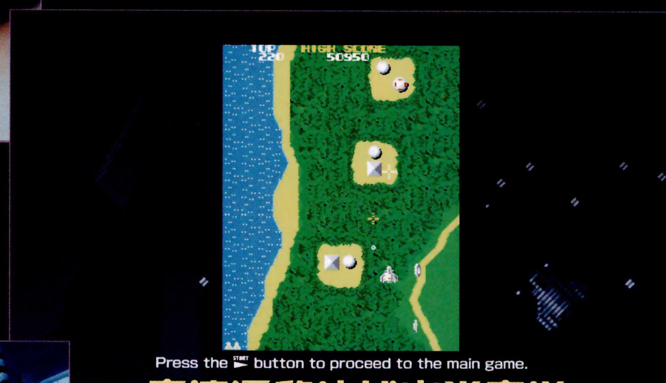


可能是因为仍然沉浸在《战争机器》的火爆体验中的缘故，对于PS3的降临，我的心中并没有什么特别的感觉。毕竟我们玩的是游戏，而不是硬件。不管PS3性能如何惊人，早期的游戏素质不会太高，这是必然的事实（当然，此规律并不仅限于PS3，XBOX360不也因为早期游戏的素质不尽如人意而曾经被戏称为“XBOX1.5么？）。首发的几个软件对我来说实在是缺乏吸引力，属于“不玩也罢”的级别，唯一一个还算有点兴趣的《源氏2》经过试玩之后证明是个彻头彻尾的失败作品。因此，我对PS3的态度基本上是淡然视之。要评判它的优劣，还是要等到真正有分量的软件商发力以后再说。至于主机本身，最大的不满之处当然还是手柄去掉了震动功能，对我这个动作游戏迷来说简直是无法弥补的缺陷，同时也让手柄整体质量过轻，导致手感不佳。主机外形还是保持了SONY产品的优良做工，轻触式的开关和吸入式的光驱都确实能够给人一种华贵的感觉。最后还要罗嗦一句：实在是太重了，不方便搬回家去啊……——荇菜

RIDGE RACER 7



PS3	本刊译名：山脊赛车7				CERO A
	NAMCO	7320日元	2006.11.11		
赛车竞速	蓝光光碟	日版	1-14人	记忆容量868KB	



←本作和PSP版一样，在开始的时候都会有小游戏可以玩。当然，PS3版的小游戏自然要好很多，就是当年的经典空战射击作品——《铁板阵》！

永恒的美丽代言人，永濑丽子展现成熟女人味！

香车美女本来就是绝妙的搭配，但是这种搭配的目的往往是利用美女来突出赛车这个主题，山脊则不然，永濑丽子倒成了这个游戏的首要关注点。人们在开机之后往往都不急于直奔主题，而是先要一睹丽子的芳容。本作片头中的永濑丽子也比以往更展现出了成熟的魅力！



→本作中收录了大量以前的赛道，看到这个场景大家一定不陌生，如果没记错的话，这个赛道已经是第5次出现了。

←尽管场景和从前一样，但就精细程度来说，自然是大为提高。

故地重游？昔日赛道再现

疾速漂移决战山脊赛道 次世代主机为您呈现精彩画面！

本作的画面分别支持480P、720P、1080i和1080P，这打破了原来微软预言年底之前，PS3上不可能出现1080P游戏的说法。也因为本作支持高清输出，所以在画面上和360版的区别也较为明显。看来称为“7代”并不为过。只不过在普通电视上看的话，《山脊赛车7》的赛道等周边环境和360版差不多，车体的光泽度还有各种反光效果也几乎没有区别。



俊美车型尽收眼底！概念车任你驾驭

→本作中收录的很多车其实都是现实中不存在的，因此性能方面可以天马行空。





车海游弋所向披靡 风驰电掣今如昔

山脊赛车图的就是爽快，这一点上本作完美地诠释了飚车的速度感。更因为氮气加速的存在以及新加入的车辆改装，使得本作较之以往在爽快感上毫不逊色，甚至略有提高。

网络惊现作品瑕疵 错误仅为个例？

近日，网络上报道了《山脊赛车7》在游戏会中出现贴图错误，车身会卡入路边的场景。遭遇BUG时，各种远景效果也会同样出现严重的错误。然而出现这样的BUG之后游戏并不会强行中止或者死机，而是可以继续游戏，希望这只是极为凑巧的个例。

顶级高清晰画面造就山脊系列最高峰 众多概念车型速度极限火爆大比拼

在PS3发售之前，其软件比较引人注目的无非就是《山脊赛车7》、《源氏神威奏乱》等少数几款。不过今年PSP上的《山脊赛车2》已经让人很倒胃口了，所以这款标榜1080P的《山脊7》似乎也很难提起玩家的兴趣。NAMCO今年推出的山脊系列好像都在走“怀旧路线”，PSP版基本是复刻了同平台的首部作品，并加入了少量新要素。而这次的PS3版《山脊7》则算是360上的6代和PSP上2代赛道的集合体，这两作的所有赛道都在本作中悉数登场，只不过画面更加精良，并且加入了新系统和新的车辆，这样的“7代”和前作究竟有多少进化？

先说说本作的视觉效果吧。刚一开始拿到主机的时候，我们是在普通电视上试玩的，说实话，整体效果跟Xbox360没什么差别，只是细节上略有改进。画面的颜色感觉比较接近大自然，360版则略有“上色”痕迹。光源依然很复杂，特别是到了比较黑的隧道里，打开前车灯时照到别的车身上的反光都被逼真地再现了。还有就是进入夜景的路面时，两旁林立的街灯也在车身上有非常明显的光照表现。以上几点都是从普通电视上就可以发现的。这大概都依赖于PS3的特殊设计，连游戏场景中牌子上的字都能看清。

下面我们再说说本作的操作感。《山脊赛车》系列的操作一向都不难，它不像《GT赛车》那样需要考虑到弯道减速刹车等细节的操作，通篇只要按住加速，然后在弯道记得甩尾就好了。另外，氮气加速装置的延续使本作的操作感和360版几乎毫无差别。

最后要说的就是这款游戏的改装系统。本系列首次登场的改装系统，除了改装跑车外形以外还可以强化跑车的性能。在外观方面，每一种车体都最多有37万5000种不同的改造种类……这当然不是指改装部件的具体数值，而是不同部件改装之后排列组合出的造型总数。而在强化跑车性能以及速度方面，每一辆车有7150种不同的改装方式，另外还有强化氮气加速等。本作在这方面的进化确实可以称得上是质的飞跃，游戏性也得到了提高。

《山脊赛车7》经历了无数的变革至今，已经基本确立了它“超常规”的地位，在此类非仿真赛车作品中，应当是当之无愧的头把交椅了，而且借着PS3的首发，本作的销量在前两天就突破了3万套。

©Namco Bandai Games Inc.

GENJI 源 神威奏乱



PS3	本刊译名:源氏 神威奏乱			CERO C
	SCE	5980日元	2006.11.11	
动作冒险	蓝光光碟	日版	1人	记忆容量1079KB

源氏豪杰征战次世代家用机首发阵容
画面美仑美奂震撼视觉感官

拿到新主机之后，玩家们最想体会的就是超越以往的精美画面。本作在这一点上完全没有让大家失望，因为是专为PS3制作的，所以画面绝对配得上次世代称号。单看片头所展现出的气势就已经让人激动不已了，而且游戏中的所有过场也都近似CG。



炫耀机能的场景



←看着大火、浓烟还有火光的映射效果，本作第一个场景便在炫耀PS3的机能。

PS3和Xbox360的画面处理能力其实没多少差距，这款游戏的画面水平可能还比不上360的《战争机器》。不过就首发作品来说，它已经远远好于360首发的那些游戏了，看来为了反驳微软预言PS3初期没有精良画面游戏的说法，冈本吉起确实做了最大努力。而这也成了本作最显著的优点，至于其他方面则明显有制作时间仓促的嫌疑。



←平氏的敌兵角色在本作中依然被刻画为恶鬼的形象，其恐怖诡异的气氛也提升了一个层次，不过面对义经等人就显得不堪一击了。

天刚之力威震乱世群魔
源氏赤胆英豪拯救万民于水火



即时演算逼近电脑动画
PS3机能令人折服

如果本作不在高清电视上玩的话，你会以为全程都是CG效果，其精美程度甚至连PS2上的一些片头动画都望尘莫及。当然，如果在高清电视上，我们还是能够发现其中的细微差别。能做到这种程度，对于当前来说就已经是非常出色了，甚至让人觉得以后根本没有必要去做CG，即时演算就完全能够取代。



←↑在本作的四名主角当中，就数源义经在杀敌时比较好用，其他人的局限性都非常明显。

角色设计有失平衡
源九郎独当一面

空有华丽精美的外表却难掩内里的瑕疵
源氏新作众多方面表现难以服众

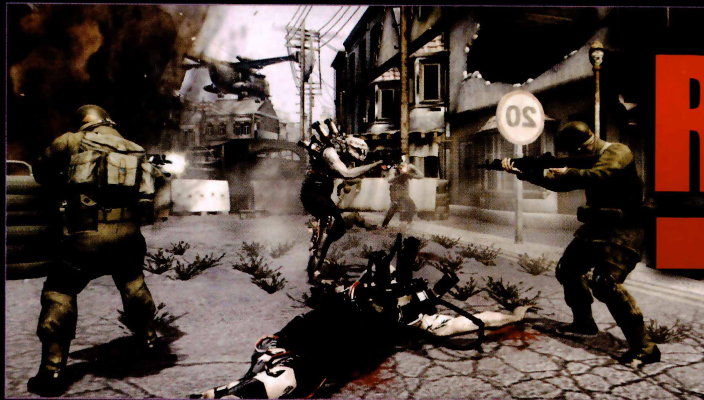
PS2上的《源氏》算不得佼佼者，然而素质也已经不低了，无论画面或是系统都给玩家留下了深刻的印象。于是PS3首发的续作《源氏 神威奏乱》自然受到了不少玩家的期待，终归是名作的续篇，而且在首发作品中风格独树一帜。然而在试玩之后我真的失望了，优点固然有，缺点却更为显著。评论一款游戏并不能完全从主观出发，我更不会把个人的情绪全部发泄到这款游戏上，以下列举的所有方面有好有坏，是非可由读者们自己决断。

PS3游戏的最大进步自然是画面，这一点在任何新主机发售或先期宣传时都是人们最关注的。《源氏 神威奏乱》的画面堪称美仑美奂，进入游戏后，画面的精美让人已经分不清哪段是CG哪段是即时演算，若是拿PS2时代的眼光来看，说它是通篇的CG也会有人相信。可惜的是义经和弁庆的人设不如1代那么好看，静御前倒是漂亮而且年轻了不少。新角色武尊就不多说了，和1代的平井清一模一样。所以单从画面上来说，本作是非常成功的，尽管不支持1080P的高清输出，其画面已经超过了360上大部分的作品。

《源氏 神威奏乱》的可取之处也就是画面，其他方面要么表现平平，要么就是让人不可理解。咱们还是先说表现一般的地方，与上作没什么区别的是本作的打击感。为什么说它表现一般呢？最大的原因就是手柄没有震动功能，看画面上打得有板有眼，然而手上完全没有感觉，全凭自己的眼睛去"感受"杀敌的快感。另外，没有震动之后对于寻找天刚石也造成了很大影响。完全靠观察主角身上天刚石的发光大小来判断位置。这一设计是非常不体贴的。看来索尼取消了震动功能之后，不但是手感下降，连游戏难度也莫名其妙地增加了不少。

最后说说本作表现较差的部分。本作的视角和前作一样不能调整，不过前作在人物比例上做得比较合适，而且视角自动切换也较为合理。本作视角切换时效果并不统一，人物比例也时大时小，有时候敌人就在面前，却被隔在屏幕之外，连障碍也没有远近高低的概念。最后一点是人物的动作太慢，所有角色都不符合正常的运动规律，特别是弁庆和静御前，一个慢得出奇，一个轻得不可思议。终归是早期的作品，终归是新公司，终归不是什么大作……凑合玩还行。

©2006 Sony Computer Entertainment Inc.



RESISTANCE
FALL OF MAN

PS3	本刊译名：反抗：人类没落之日			CERO C
	SCE	5980日元	2006.11.11	
第一人称射击	蓝光光碟	日版	1-4人	131MB

如果在以前，恐怕很难想象一款FPS作品会作为日版主机的首发游戏之一，这既说明了如今FPS类游戏的大盛行，也可以看出如今的日本游戏市场影响力确实已经有了比较明显的削弱。作为这几年来兴起的一种游戏类型，FPS这种第一人称射击游戏凭借爽快的战斗、流畅而紧凑的节奏以及很强的竞技性为欧美玩家所深爱，并逐渐被越来越多的玩家所接受。可以说，XBOX上的"HALO"之所以能够取得如此令人瞩目的成就，除了游戏本身极为杰出的素质之外，也与FPS这一题材的流行密切相关；这一点从在欧美如日中天的"HALO"在日本的销量也不过如此就能看出来，游戏的类型确实很重要。

→游戏中这些长相奇特的敌人们就是"吉美拉"了，确切的来讲，这些敌人应该是被"吉美拉"感染和控制后的人类。



最后的抵抗 人类会否灭亡

→运送人类士兵发动空降作战的直升机，在完成使命后马上就被敌人击坠。



引发末日危机的怪物 这些家伙到底是从哪而来



↑敌人"吉美拉"的种类也是多种多样的，除了最常见的"人形"且会使用枪械攻击我们的那种之外，还有许多其他种类的吉美拉。例如上面这种蜘蛛模样的敌人就是其中一种。



←场景非常丰富，从最开始的巷战到建筑物内再到后期奇形怪状的洞窟内都会遇到大量的敌人，而且越是到后期，环境也将更加的黑暗和压抑。

武器种类非常丰富 敌人就是军火库

游戏中提供了种类丰富的武器可选择，其中绝大部分都是虚构的，干掉敌人后也可以从其尸体上捡取武器。在本作中，并不存在携带武器数量的限制，有喜欢的武器尽管都扛上好了！



记录你光辉战绩的证据 在多人模式下体验对抗乐趣



←这就是相当与玩家ID CARD一类的东东，在这上面详细记录了玩家的成绩和各项统计数据。

←多人对战模式还是比较不错的，不过似乎"吉美拉"丑陋的外貌严重影响了使用它的人数。

肩负着最后的希望 拿起武器战斗吧

PS3首发游戏中难得一见的亮点 期待续作能有更好的表现

在FPS游戏其实并不怎么受欢迎的日本，以"反抗"作为首发游戏之一多少会让人感到出乎意料。而从这几款PS3首发游戏在日本的实际销量来看，虽然只有单周两万余份的销量，却也还算是中等的了——当然，若从实际游戏素质来看，本作应该算是所有PS3首发游戏中质量最高的一款了——同样，也请注意，这个"质量最高"是以"所有PS3首发游戏"为前缀的。

一般来讲，FPS类游戏的故事背景大多都是以二战或是科幻为主，前者的代表作有"荣誉勋章"、"使命召唤"，后者的代表作则是"HALO"等。本作的世界观设定则是有点类似于两者的综合：就在第二次世界大战即将爆发的前夕，突然出现了一种名叫"吉美拉"（キメラ）的生物，其在很短的时间内就占领了亚洲和欧洲的大部分地区，为了挽救人类灭亡的命运，英国和美国组织联军进行最后一次反扑，而主角内森·海勒（Nathan Hale）作为来自美国的一名士兵，将要投入的就是这么一场早已注定失败的战争当中。

游戏一开始就是空降作战，玩家将和其他联军士兵一起，降落到英国的约克郡之后展开与"吉美拉"的激战。客观来讲，其实本作的画面表现还是不错的，不过或许是在360发售后的这一年里已经看过了不少类似水准的作品，所以"反抗"的画面表现并没有给我们带来太多的惊喜。毕竟，PS3超强的性能和画面表现一直是索尼宣传的重点，即便是和360同等质量的画面都是说不过去的，由此也可看出，CELL和RSX虽然强大，但显然开发环境并不方便。不过游戏厂商对硬件机能的掌握和深入运用都是需要时间和经验作为积累的。

多人联机模式其实是本作颇为出彩的一个地方，本作提供了非常丰富的多人对战模式可供选择，而且本作最多支持40人同时对战。虽然现阶段来看，游戏在网速上应该没有什么问题，不过毕竟现在购买了本作并在玩的玩家数量其实非常少，实际上网对战的人就更少了，所以目前的网络服务质量也许还有待检验。比较可惜的是，虽然"反抗"提供了两人合作游戏的模式，不过该模式只对应单机游戏，并不能像XB360的《战争机器》那样双人在线合作。总体来讲，《反抗：人类没落之日》还算对得起PS3首发游戏的招牌，虽然没有原先预想中的那么吸引人，也还不是太令人失望。

NEXT-GENERATION-IS-COMING-NOW!

©Sony Computer Entertainment America Inc.

MOBILE SUIT GUNDAM Target in Sight



PS3	本刊译名:机动战士高达 目标锁定				CERO A
	BANDAI NAMCO	7329日元	2006.11.11		
类型	蓝光光碟	日版	1–2人	151KB	

↓用魔蟹来对付陆战型吉姆，这……实在是太恃强凌弱了。

凭借原著的高人气 首发游戏中销量第二

关于本作的影像早在去年的E3展上就有了公布。还记得那些巨大而又真实的MS们在硝烟弥漫的战场上快速穿梭和激斗，大魄力的运镜以及漂亮的画面吸引了许多玩家的眼球；而且与同时公布的另外一款PS3游戏《杀戮地带2》相比，本作宣传影像中的精彩画面完全不必后者那种虽然炫目但一看就假的纯噱头效果更加让人信服和期待。然而，事实告诉我们，本作同样也只是一个噱头而已。

本作让我们深刻了解到 实际游戏与影像的天渊之别

作为日本机器人动画中最为经典的系列作品，《高达》绝对是一棵经久不衰的常青藤。从最初的一年战争到如今的SEED，虽然“高达”的理念和世界观设定已经发生了很大的变化，也为此引发了新老高达迷们的一场唇枪舌剑，却也充分证明了其拥趸之多。正因为如此，游戏厂商们都很垂涎这个销量必定有保障的好题材，其中又以BANDAI最为出名。



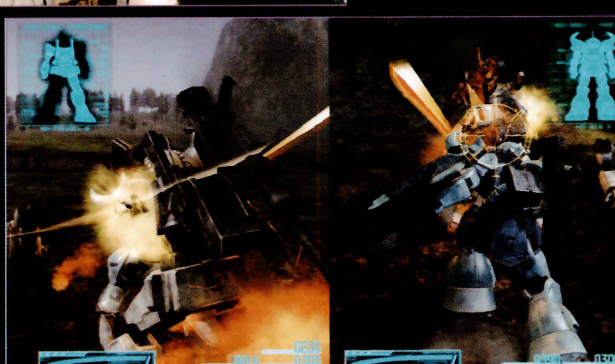


在PS3上也有丢帧现象 厂商态度比硬件机能更重要

实际游戏除了在画面表现上与E3上公布影像的明显差距之外，在游戏的过程中，我们甚至会发现丢帧的现象！而且丢帧的现象还比较常见，可是在游戏中并没有什么同屏敌人数量很多的大规模战斗场面，这只能说是厂商在开发本作时实在是太缺乏诚意了。



大量原著机体皆粉墨登场 吉翁与联邦的宿命战争



↑选择双人对战模式的话，屏幕就会分为左右两个部分。屏幕上方机器人图案的符号表示的就是自己目前的损坏程度，蓝色的部分表示正常，黑色变暗的部分则表示已经损坏。

竭尽全力争当最强机师 不是新人类也能实现



↑游戏中将有大量系列中前期的机体登场，这架EZ-8的外形特征还是那么的明显。

“希望越大失望越大”的次时代高达 广告水份再一次令玩家心灰意冷

关于“高达”题材的游戏，以BANPRESTO的“机战”和BANDAI自己的“高达”最为出名，不过去年CAPCOM以高达为题材制作的“VS”系列作品销量远远好于BANDAI自己开发的同类作品，这实在是让BANDAI大感颜面无光。也许正是因为这个原因，再加上之前在E3上颇为优秀的表现，才让编者以为这次BANDAI是真准备头悬梁锥刺骨知耻而后勇一把了，不过当我满怀期待的把游戏光盘放入PS3开始游戏之后，一腔热情几乎是瞬间就化为了乌有……

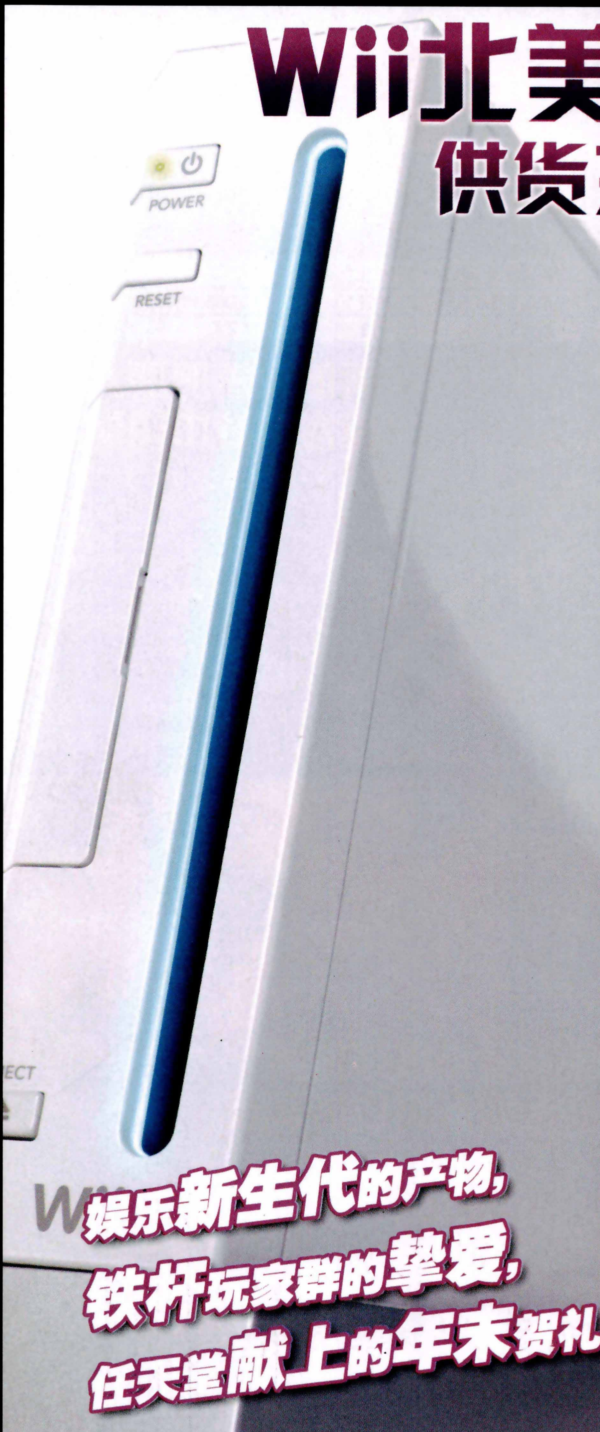
游戏系统和操作方法与PS2版的前几作没有什么区别，PS3手柄的六轴感应功能也基本没派上什么用场。让人觉得比较别扭的是用摇杆控制机体的移动和视角时方向是相反的。厂商在对机体的建模上还是比较细致的，细心观察的话就能看清楚机体身上的许多部件。不过与在机体刻画上下的功夫相反，其他地方的制作就要粗糙许多。森林、土地给人的感觉就比较粗糙，如果你有心情开着MS去小河里溜达一圈的话，就会发现最让人忍受不了的一点：那就是本作对水的刻画实在是太糟糕了，简直令人不能忍受！如果只是看静态效果的话倒还能勉强凑合，可一旦你开着MS在上面走过激起水花后就会发现水花的效果实在是要多假有多假！即便是在现在许多PS2游戏上，在这一点上就绝对要比本作强上许多，而且我们都知道对水的效果的刻画非常能体现出一台主机硬件性能的强大和厂商技术能力。

PS3的硬件性能虽然绝没有索尼宣传的那么强大，但毫无疑问应该是新主机中最强的，应付这种程度的效果肯定是没有问题的了。那么剩下的可能就是厂商技术能力的问题了，虽然作为PS3首发游戏，给BANDAI熟悉新开发环境的时间并不充分，但用这种程度的作品来搪塞玩家就实在是太说不过去了。之所以会出现这种情况，应该是厂商技术能力不足加诚意不够的综合后果。

再说回到游戏中来，在战斗中自己机体受到损伤的话就可以在机体表面表现出来，这点倒是和之前厂商宣传中的一样，另外，对建筑物的破坏也同样会有相应的表现。不过整个游戏玩起来与PS2版相比，感觉不到明显的进化，实际游戏素质与宣传影像相比差别太过明显，让人非常失望。BANDAI这种明显就是借首发游戏的风头骗玩家银子的做法实在是太让人寒心了。

©NBGI
©创通エージェンシー・サンライズ

Wii北美首发秩序井然！
供货充足与索尼呈天壤之别。



娱乐新生代的产物，铁杆玩家群的挚爱，任天堂献上的年末贺礼。

任天堂的Wii主机于11月19日在北美地区展开首发活动，全美各地的零售商店都涌入了大批的人潮等候新主机的到来。美国现在已经进入冬季，11月中旬的天气虽然算不得很冷，但如果彻夜排队的话，晚上刺骨的寒风依然很容易把人吹透。不过为了能抢在第一时间购入主机并体验到崭新的体感式游戏，大批的美国玩家似乎都忘记了寒冷，坚持在游戏店前等待盼望着Wii的来临。

任天堂新一代游戏主机Wii自发表以来，就以极为神秘的姿态留给玩家深刻的印象，后陆续发表的"虚拟平台（Virtual Console）"与兼具动态感应与指针功能的Wii手柄（Wii Remote），也都让许多玩家对于Wii将带来的崭新游戏体验寄予厚望。依据原先美国游戏市场的调查显示，有超过八成的玩家有意要购买Wii，这个数字令PS3和Xbox360都望尘莫及。尽管索尼和微软不把任天堂所走的路线看在眼里，然而新生事物对玩家们的吸引力却是谁都无法否认的。

本次Wii主机和前年NDS上市的步调一致，在11月19日首先于北美地区发售，这是为了赶上北美年末购物高峰期的感恩节到圣诞节档期。而事实证明，选择在这个时间是非常明智的。19日当天，全美各地的重点连锁店以及纽约时代广场的首卖活动，都涌入了大批的热情玩家排队守候。这次Wii主机的供货较为充裕，据任天堂美国官方透露，周日当天的首发供货数量在100万台左右，这对广大任天堂的爱好者来说无疑是一个好消息。因此在各游戏店前几乎没有提前几天就在那里彻夜等待的玩家，几乎没有人担心会在首发阶段会买不到Wii，因为重点卖店大都可分配数十台以上的名额，所以并没有发生如日前PS3首卖时疯狂争夺购买名额的失控状况，大家都自觉地排起长队，而在这些等待购买主机的玩家当中，明显以学生为主，大家在等候的时候也没有闲着，很多人都随身带着NDS，并且大家都在互相找人联机对战，使得排队也不那么枯燥了。

根据部分媒体的现场采访得知，购入Wii的玩家中有相当大比例会同时购入《赛尔达



传说 黎明公主》这款同步首发的游戏大作，加上北美地区的Wii主机包装中同捆附属了一款《Wii运动》，玩家即可同时玩到改编自NGC版的同名大作，体验加入了崭新操作与表现方式的传统类型动作角色扮演游戏，又可以在Wii上感受一把崭新设计的新类型动态体感游戏。总的来说，任天堂在美国推出的套装还是非常超值的，附送了一款游戏之后，一方面可以让大家充分体验Wii的创新设计，另一方面则对于主机的促销有非常大的帮助。

这次任天堂虽然在Wii的供货上较为充足，不过经过周末假日的持续热卖之后，全美各



地也纷纷出现缺货的状况，许多零售商店在展开首发后不久随即销售一空。可见Wii这款主机的确很受当地玩家的欢迎与肯定，与之前的购买意向调查的结果基本符合。在首批主机销售一空之后，任天堂的下一轮供货时间与数量现在还不清楚，不过时间应该不会太长。估计下一轮的供货大约会在首发后一周左右，而供货量自然也不会少于首发数量。美国的这个圣诞节必将成为Wii的诞辰盛典。

Wii在美国的首发非常成功，无论是发售数量还是现场秩序都要远远好于PS3首发时的状况。接下来，日本地区也将于12月2日迎接Wii的到来，欧洲地区则稍微落后大约一周时间，在12月8日正式推出。北美与欧洲地区的主机包装中都将同捆附赠《Wii运动》这款游戏，日版则没有这个优厚的待遇。至于我国国内的台湾省、香港，以及内地目前还没有任何上市的消息。

现在看到Wii在北美卖得那么顺利，其实不仅仅说明这款主机很受人们的欢迎，更主要的原因是任天堂为首发做的准备工作非常充足。不像索尼这次不但主机缺货，而且现场也很少有人在维持秩序。日本还好说，终归店面的数量不是那么多，玩家的数量也相对来说少一点，所以出动警方就可以维持。但美国的情况更为复杂，所以索尼的考虑不周也引起了玩家们的一致反感。任天堂的成功不能说是吸取了索尼的教训，因为他们几乎是同步推出的新主机，只能说这次任天堂是真的非常认真要打好次世代这场仗，并且打算做回业界的老大了。



百万逼近！北美首发欢乐收场



在Wii开始正式发售之前，有记者采访了某零售商店内的一位工作人员。据该店员透露，18日当天该店就已经允许玩家们在店前自由排队等候，而且他们完全不担心会出现供货不足的情况，因为到中午的时候，已经大约有5000台Wii到货了。更有趣的是，尽管有消息说任天堂美国分社社长雷吉会到场亲自接待第一位购买Wii的玩家，但到18日上午为止还没有哪个任天堂支持者为此在店外排队，几乎所有的玩家都是从18日下午才开始排队，排在前面的玩家其等待时间也没有超过10个小时。正是因为出货量足，Wii在纽约的首发才没有出现混乱的抢购现象，而且在记者所采访的人中，也没有打算购买主机之后转卖的。这些玩家纷纷表示："我们买Wii是用来玩游戏的，不会用它来赚钱。"

NEXT-GENERATION-IS-COMING-NOW!

粉碎次世代计划接连上演 “马里奥兄弟”现场砸毁Wii

“粉碎次世代主机计划”大家都不陌生吧？去年Xbox360发售的时候，一些人在购买主机后当场将其砸毁，还有PS3发售时也惨遭如此命运，这些破坏新主机的活动都是该组织策划实施的。“粉碎次世代主机计划”是通过在网上募捐到购买次世代主机的资金，然后将购买的新主机在店内用大锤当场砸碎，其实他们并不是非常仇视游戏机，只不过以此种手段来娱乐大众。11月19日，他们把目标又落到了刚发售的Wii上。这次的两名破坏者显然要更具备“专业精神”，他们分别打扮成马里奥和路易的样子，在排队购买到Wii之后，随即当着众人的面将其用铁锤砸了个粉碎。而这一幕正好被现场的一位中国玩家拍摄了下来，我们正好可借此一睹当时的“盛况”！

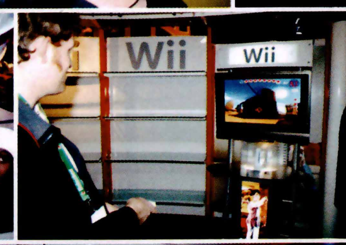


↑玩家看到这一幕应该会感到很可惜

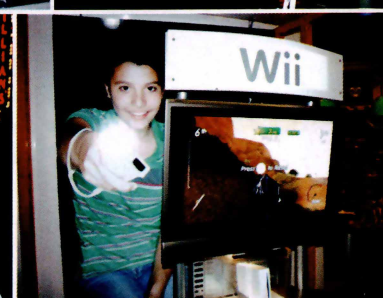


←排在队伍第一位的是这家店的员工，可能是近水楼台先得月的缘故，看他的样子是非常开心，而且还打扮成了马里奥。











北美Wii首发状况详情公开 发卖一天时间售出近七十万台

大家都知道，任天堂这次在北美的首发活动非常成功，包括现场秩序和玩家的满意程度都比前些天PS3发售时的情况要好得多。现在Wii在北美首发的数据也公布出来了，截至当地时间20日中午，Wii已经卖出了66.7万台，而PS3在差不多时间内只卖出了25.9万台。另外任天堂还保证说会在年底前完成400万台的出货目标，相比之下，PS3即使到了明年第二季度也会依然紧缺。微软的Xbox 360在首发时销量没有确切统计，不过这一年来的全球总销量已经达到710万台，数量虽多但增长势头缓慢。



在19日的首发活动中，仅纽约时代广场就有4000台的主机现货，其他各家零售商店的平均存货量也在60台到100台。相比之下，最大连锁店Best Buy拥有的PS3不到40台，其他零售商一般只有可怜的5到10台。除了零售外，eBay网上销售Wii的形势也非常火爆，截至20日中午共卖出3万台Wii的主机和配件，而且也并没有像PS3那样哄抬物价，转手价格一般也只有300到400美元，并且还包括一两款游戏。反观PS3，其在发布数小时内就被炒到了1万多美元，目前的价格依然高居不下，60GB版为1100美元左右、20GB版最高700美元。

Wii的游戏阵容也比PS3强很多，首发时的游戏已经有20款，到年底还会再增加13款，并且经典模拟游戏也会同期达到30多款，看来Wii在年末商战中已经基本看到了胜利的曙光。

新型游戏令玩家过于投入 Wii手柄击碎60寸背投电视

任天堂的次世代游戏机Wii由于采用了全新的游戏方式，因此对于游戏的环境要求比较严格。例如需要周围的环境比较宽广，不能有强光或特殊光线照射到信号接收器，另外玩家距离电视、信号接收器的距离也有一定的要求。最近有玩家在使用Wii时又出现了新的问题，而且后果相当严重！

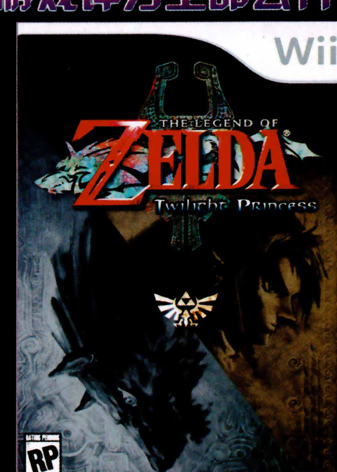
这位发生意外的国外玩家名叫Tuxedo，据称他在玩美版Wii附赠游戏《Wii Sports》的保龄球时，由于手心出汗加之动作过猛，导致Wii的手柄顺势飞出，更不巧的是套在手上的手环也随之断裂，结果导致家中的60英寸背投电视被Wii手柄击中，并且屏幕被砸出了裂纹。

当初任天堂在设计Wii手柄的时候就已经考虑到，体感的游戏方式由于玩家动作幅度较大，所以容易发生手柄脱手的危险，于是在主机的包装中还附赠有一条与手柄连接并可以佩戴在手腕上的手环。

以此看来，任天堂的考虑已经算是比较周到的了。然而意外的发生谁也无法避免，这位国外玩家在游戏时动作的猛烈程度可能已经超过了手环的承受能力，他的意外也为其他所有玩家提了个醒，以后在玩Wii的时候一定要尽量轻柔一点。



半数作品得到游戏专家肯定 日版Wii首发游戏评分全部公开



任天堂的Wii将于12月2日在日本上市，而在日前日本最著名的游戏杂志在最新一期上便公布了日版Wii首发游戏的全部评分。在全部参评的14款游戏中，有一款作品进入了白金殿堂，五款作品入选黄金殿堂，还有一款进入了白银殿堂，也就是说半数的素质是比较令人满意的。不过万众期待的《赛尔达传说 黎明公主》虽然进入白金殿堂，但并没有得到满分，而且同名的NGC版也得到了同样的评价，看来Wii版并没有表现得更为突出。以下就是本次所有游戏的评分状况。

白金殿堂包含：《赛尔达传说 黎明公主》38分；黄金殿堂包含：《SD高达革命》33分、《赤钢》34分、《超执刀蛇杖NEO》32分、《鬼精灵》32分、《舞动瓦里奥制造》34分；白银殿堂包含：《超级猴子球 香蕉闪电战》31分；其余作品：《魔虫巨岛》28分、《飞翔大陆》22分、《穿越迷路》24分、《节日的达人》27分、《宠物蛋的闪闪发光大总统》26分、《魔法飞球》29分、《蜡笔小新》28分。

千呼万唤始出来！Wii实机体验

三大主机中最后一个发售、也是最具有神秘感的Nintendo Wii终于来到我们面前了。尽管任天堂一直声称Wii与PS3、XBOX360的定位并不相同，也不存在正面的竞争关系；但无论如何它们同属新一代的家用游戏主机，互相之间的比较是免不了的。Wii的性能到底怎么样？Wii平台上的游戏到底带来了什么新的设计思路？Wii的新手柄能够将游戏引入一个全新的天地吗？Wii是否真的能够称为游戏界的“革命”？现在就想要回答所有这些问题肯定还为时过早，但我们将通过对于Wii实机的体验，给出一份初步的答卷。

包装和组件

Wii的包装盒也许是我们见到过的“最不像游戏机包装盒”的一个。盒子的两面分别是Wii主机和Remote控制器、以及用户手持Remote控制器的图片，除了灰色的“Wii”标志之外没有任何的修饰，在白底的盒子上显得十分质朴。盒子的表面没有像其它游戏主机的外包装一样印上各种性能指标列表，也没有游戏的截图。唯一一块含有“高科技”术语的内容是盒内所有组件的列表，以及“游戏中强光可能诱发癫痫症”的警告提示，被印在了盒子侧面不起眼的位置。其实，这样的包装风格和任天堂对Wii的宣传方针是统一的：任天堂一直努力地要让Wii与追求高性能、高画面的PS3与XBOX360划清界限，对玩家们灌输“Wii不是通过高性能、而是通过新颖的玩法来吸引人”的理念。如此简洁的包装，也正是要让人产生一种亲近、大众的感觉。

在美版Wii主机的包装盒中含有主机、底座、Remote控制器、“双节棍”控制器、两节电池、感应器、电源、AV线以及说明书，此外还有一张随主机附赠的《Wii Sports》光盘。和大家早已知道的一样，Wii主机的体积比XBOX360和PS3都要小巧得多，但是除此之外它还配有一个不小的电源，它的厚度甚至比主机本身还要大。和这一代的其它主机一样，你可以通过主机上的电源按钮或者Romote手柄上的按钮来开机。主机运行的噪音很小，当你全神贯注在游戏之中时，是完全不会注意到主机发出来的响动的。



主机上的SD卡插槽、NGC的手柄和记忆卡插槽分别隐藏在主机正面的面板下。而在主机后面则有2个USB端口、电源接口、视频输出端口以及连接感应器的端口。如同我们此前已经介绍过的那样，感应器是用来捕捉Wii手柄的动作的装置。它的体积并不大，长度大约只有Remote手柄的1.5倍。你可以将它安装在一个小底座上并且放在电视机的上方或者下方，也可以使用双面胶固定。感应器上并没有什么特别显眼的装饰或者构件，因此无论你将它摆放在电视机的什么部位都不会觉得太唐突难看。

随主机附送的是一根AV视频线，使用它你只能显示480i的画面。尽管Wii并不支持HD高清画面，但



我们仍然建议大家在有条件的情况下更高端的线材，以达到480p的效果。在《赛尔达传说·黎明公主》等游戏中，两种显示方式还是有非常明显的差异的。

手柄体验

Wii独特的手柄是最为引人注目的部分。在一般的情况下你握住手柄的位置在中部靠后一点，而两节五号电池就安装在Remote手柄靠近后部的一端，电池的重量正好对手柄的重心起到了调整的作用，使你握住它的时候显得十分舒适。手柄上装有一条腕带，用来防止玩家玩到“忘情”的时候手柄从手中飞出去。此外，如果你打算和家人朋友利用Wii同乐的话，一定要有一个场地较为开阔的房间，因为每个人都会需要不小的空间来挥动手柄，而不互相干扰。“双节棍”遥控器连接在Remote手柄上，上面有摇杆和两个按钮。流线型的设计使它握起来的感觉也非常舒适。在射击、驾驶等类型的游戏中会经常用到它。

你可以在Wii的设置界面中调节手柄动作感应的灵敏度等选项。Wii手柄的动作感应在各种显示设备上都可以正常地工作。无论是在CRT电视、液晶电视还是背投电视上，都能得到不错的效果。而关于手柄动作感应功能在游戏中的实际表现，可以参看后文的游戏评测部分。



Wii Channel

所谓的Wii Channel也就是Wii主机的操作界面。比起XBOX360那种电脑风格浓厚或者PS3那种前卫时尚的操作界面来，Wii Channel更为简洁直观，而且带有一些童趣。Wii Channel中最初有Disc、Mii、Photo、Wii Shop、News和Forecast等几个频道，其中通过互联网络提供新闻信息和天气预报的News和Forecast这两个频道暂时还没有开通，任天堂已经宣布将在12月开通这两个频道的网络服务器。而当你通过Wii所提供的“Virtual Console”功能下载任天堂以往各种主机上的游戏时，每一个游戏都将在Wii Channel中增加一个属于自己的图标。在Wii Channel的各个频道之间切换的时候速度很快，几乎没有停滞时间。

Disc频道显示的是主机中放入的光碟。你将一个Wii游戏光碟（或者NGC游戏光碟等其它兼容光碟）放入主机中时，光碟的名称和内容就会显示在这个频道，选择它就可以进行游戏了。Photo频道可以显示连接到主机上的SD卡中的照片，你可以对它进行编辑，并且通过网络发送给Wii网络上的朋友。在Wii Shop频道你可以使用“Wii Point”来购买游戏下载或者其它服务。你可以通过信用卡购买Wii Point或者在零售店中购买充值卡。目前的价格大约是100 Wii Point/1美元。

Mii频道是一个很有意思的部分。在这里你可以创建自己的立体卡通形象，虽然构图十分简单，但

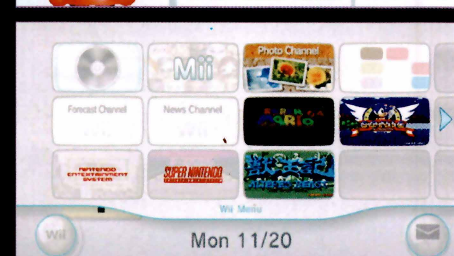


是也有丰富的选项，让你尽可能地让这个形象与你自己相符合。在具有Mii功能的游戏中（例如Wii Sports），你就能操纵游戏中的“自己”做各种事情了。

Virtual Console

Virtual Console频道也就是任天堂官方的“模拟器”。除了可以直接运行NGC游戏之外，Wii还可以





通过Virtual Console来下载和运行FC、SFC以及N64的游戏。每个FC游戏需要花费100 Wii Points购买，SFC游戏需要800 Wii Points而N64游戏需要1000 Wii Points。需要注意的是有些游戏无法使用Wii主机附带的Remote手柄和双节棍手柄操作，必须另外购买一个Wii适用的传统手柄才能玩。每个游戏的年龄分级和硬件需求都会标注在下载界面中。

NEXT-GENERATION-IS-COMING-NOW!

抢先了解日版Wii官方应用问答发布！



在美版Wii首发之后，任天堂方面为了让日本玩家们不至于等得太过着急，于是公布了日版Wii的官方问答，让日本的玩家们在购买主机之前了解所有关键的问题和使用注意事项。这次的官方问答大致分为6个部分，有Wii主机和手柄的使用常识、Wii频道的相关情况，以及虚拟主机和互联网等方面的信息。以下就让我们一起来看一下官方问答中的主要内容。

关于主机使用常识

——日版主机包装中都有哪些标准配件?

Wii主机本体×1；Wii Remote手柄(附送手环)×1；Wii Nunchuk摇杆×1；专用AC电源×1；AV线×1；主体支架×1；主机专用辅助托盘×1；信号接收器×1；接收器支架×1；5号干电池×2。

——Wii都适用于哪些显示设备?

无论是14英寸的小型彩电，还是大画面的电视，Wii都将全部支持。此外除了普通4:3画面的电视外，还支持16:9宽荧幕电视。当然，关于画面显示比例还需要游戏软件的对应。

——Wii目前可以玩哪些游戏?

首先当然是Wii的专用游戏软件，然后就是NGC的所有280款专用游戏软件，最后就是需要网络付费下载的以往主机上的游戏，不过初期提供的不多，后续还将大批量推出。

——Wii的电视连接线有哪几种?

1、Wii专用AV线"RVL-009"。价格：1000日元(含税)(包装内原配一根，N64与NGC的AV线不能使用)；2、Wii专用S端子线"RVL-010"。价格：2500日元(含税)；3、Wii专用分量线"RVL-011"。价格：2500日元(含税)；4、Wii专用D端子线"RVL-012"(对应D2规格)。价格：2500日元(含税)

——电视与手柄之间最合适的距离是多远?

正常情况下，电视与手柄的推荐使用距离为1到3米。玩家可根据Wii本体及接收器摆放的位置，在1到5米范围内自行调整。

——信号接收器的放置需要注意哪些问题?

请将接收器放在电视的正上方或正下方，如果手柄操作不稳定，请将电视背后有日光直射的窗户关闭。如果电视附近有卤素灯等照明设备，请熄灯后再使用。

——Wii能与电脑显示器连接吗?

可配以带有AV输入终端及D端子的显示器使用。无法支持通常家庭用个人电脑的显示器。

关于主机手柄

——Wii的手柄可以使用充电电池吗?

该手柄支持5号充电镍氢电池及市面上常见的充电电池。请选用确保质量的充电电池，不要与其他电池同时混合使用。不同种类及新旧不一的电池请参照说明书合理充电。

——手柄的电池使用寿命有多长?

Remote手柄和Nunchuk摇杆组合套装可完成30小时以上续航时间。Remote手柄单独可完成60小时以上续航时间。

——手柄喇叭的音量可以调节吗?

按手柄上的HOME按钮可进入菜单设定音量大小。

关于Wii频道

——Wii频道里都有什么内容?

Wii除了可以启动NGC光碟的"磁盘驱动频道"外，还有"肖像频道"、"照片频道"、"Wii购物频道"、"天气频道"(2006年12月20日启动服务)、"新闻频道"(2007年1月27日启动服务)，以及"互联网频道"(开通日期近日决定)等。同时，如果购买了虚拟主机游戏启动软件，将会在菜单内追加"虚拟主机游戏频道"。

——Wii频道需要付费吗?

"天气频道"与"新闻频道"需付正常的网络连接费用，信息费免费。"肖像频道"与"照片频道"完全免费。"虚拟主机游戏频道"的游戏下载需付费。可阅览主页的"互联网频道"到2007年6月末为免费下载，免费期间下载过的顾客，以后也可无限期免费下载。

——Wii频道最多可登陆多少个?

最多可登陆48个。可随时关闭不想要的频道或游戏。已购买的虚拟主机游戏再下载为免费。

关于购物频道与虚拟主机游戏

——Wii的购物频道都可以买什么?

可购买虚拟主机游戏软件和一些新增加的Wii频道。

——Wii购物频道的支付方法?

在Wii购物频道，需要用"Wii点"来买东西。Wii点可在游戏零售店购买Wii点预付卡，也可在Wii购物频道内利用信用卡(JCB、VISA、MasterCard)来购买。

——虚拟主机游戏控制台是什么?

所谓虚拟中央控制台，是把过去已发售的电视游戏机(SFC、N64、MD等)的游戏，经由Wii互联网下载并进行游戏的一项服务。

——怎样获得虚拟主机游戏的说明书?

游戏中将包含说明书。在游戏中可用HOME按钮调出菜单在电视上观看。

——虚拟主机游戏的进度在哪里保存?

虚拟主机游戏的进度在主机内置储存器中保存。另外也可利用SD卡进行数据备份，备份来源是主机内置的储存器。

关于互联网连接

——在Wii互联网里都能做什么?

玩家可在"Wii购物频道"中购买虚拟主机游戏控制台的对应软件。从"天气频道"和"新闻频道"中获知最新的消息及游戏的最新试玩和广告。还可用Wii的留言板进行主机间的信息收发等。同时，利用Wi-Fi连接可以实现网上对战与数据交换。如果下载了"互联网频道"，便可以浏览普通的网页。



——一定要通过联网才能使用Wii吗?

并非如此。在断网下可使用Wii的专用游戏软件、NGC的专用游戏软件，肖像频道，照片频道，Wii留言板频道(联网功能除外)等。互联网连接是为了能够体验到更加丰富的内容。

——Wii与互联网连接需要哪些设备?

需要ADSL和光缆等宽带的互联网连接环境。具体请参考下面的例子。

无线连接环境：1、Wii本体内置的无线LAN设备(IEEE802.11b/g)；2、宽带路由器和无线LAN访问器；3、还可通过Wi-Fi USB连接器(WindowsXP专用)。

有线连接环境：1、Wii专用LAN适配器(年内预定发售)；2、玩家自备的LAN电缆线。

——没有无线LAN的设备该怎么办?

方法1：请购买Wii专用LAN适配器(年内预定发售)，将LAN电缆(玩家自备)与Wii和路由器相连接。

方法2：请购买nintendo Wi-Fi USB连接器(WindowsXP专用)，将个人电脑的USB接口作为设备终端，实现Wii的无线互联网连接。

关于其他应用

——什么是Wii的留言板?

断网状态下类似于记事本的作用，可给家人留言。另外可从SD记忆卡中粘贴照片到Wii上。如果接入了互联网，还可与其他Wii主机及个人电脑相连接，进行类似手机短信功能的信息收发。

——Wii在使用上都需要注意什么?

人与电视和信号接收器应保持在1米以外的距离；为防止在玩激烈的动作游戏时不慎将手柄摔落，可佩戴附赠的手环；请爱护使用主机，游戏时间不宜过长。首次使用前，请认真阅读主机使用说明书。

——可以使用非任天堂官方出售的SD记忆卡吗?

可以使用其他品牌合乎标准的SD记忆卡。(但只有在使用官方SD记忆卡出现的问题下，任天堂才负责维修)

——Wii会推出多种颜色吗?

目前只有一种颜色，预计不久后会推出其他新的配色主机。

——Wii可以播放CD和DVD吗?

12月开始发售的这一批Wii不具备播放音乐CD和DVD影像的功能。2007年下半年，预定会发售一款加载CD音频及DVD视频播放的新机型。这个机型在外形设计上会有所变化，其他功能尚未确定。另外在价格方面，由于DVD进出口许可证费的关系，会比现在的Wii要更贵一点。

这位身穿绿衣、手持宝剑的少年 能否帮助老社任天堂冲破暮色的笼罩？

NEXT-GENERATION-IS-COMING-NOW!

THE LEGEND OF ZELDA Twilight Princess



Wii	本刊译名：赛尔达传说·黎明公主			CERO A
	任天堂	6800日元	2006.12.2	
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未知

有一个名声过于显赫的前辈，对于后继者来说未必是什么幸运的事情。就像《赛尔达传说·风之韵》虽然在很多方面都有上佳的表现，但仍然免不了被人反复拿来与《时之笛》做比较，并且得出它在完成度和创新性等方面无法企及《时之笛》高度的结论，这恐怕也就是所谓的受“盛名所累”吧。

其实客观地来讲，一部经典之作的诞生，往往与当时的软硬件发展潮流有着密不可分的联系。《时之笛》之所以取得了辉煌的成就，正是因为它把握住了游戏从2D向3D转化的脉搏，在三维世界成功地探索出了一条新的道路。从那之后的数年以来，游戏界并没有酝酿出像2D变为3D这样根本性的进化，游戏的设计理念也不可能产生什么天翻地覆的革新。从这个意义上来讲，《风之韵》与《时之笛》从先天上就已经不具备可比性了。而近几年来，在主机竞争中落于下风的任天堂又提出了“拓展游戏理念”的新思路，并且结合了NDS等“异质主机”的成功经验，发布了以新操作方式作为核心的新主机Wii，并在开发初期以“革命”作为这台新主机的代号。11月19日，Wii终于在北美市场率先登场，而《赛尔达传说·黎明公主》毫无疑问是首发游戏阵营中最重头的一部。任天堂的新战略能否成功？Wii的新操作方式能否与游戏性完美地结合起来？Wii真的能够带动游戏界的革命吗？现在回答这些问题还为时过早，但是从《黎明公主》的试玩体验中，也许我们可以找到一些答案。

和《赛尔达传说》系列中其它大部分作品一样，《黎明公主》的剧情仍然是基于一个相同的世界设定：一个名叫赛尔达的公主，一块叫做海拉尔的大陆，一个受到邪恶力量威胁的世界，和一个头戴绿色帽子、名叫林克的少年。在这一次的故事中，一片“永恒的黄昏”正在逐渐腐蚀着海拉尔大陆，而身为放牧人的林克则注定要在命运的指引之下成为拯救世界的英雄。在游戏中，林克将会在普通的世界和“永恒黄昏”之间穿梭。而当他进入黄昏世界时，将变化为狼的形态！

在游戏的初期，剧情将会指引你（或者说强制你）在两个世界中切换，让你熟悉不同世界中的操作方法和游戏方式。在狼的形态下，林克将会获得更强的行动能力，进入一些平时无法进入的区域，但是不能使用道具。而随着流程的进展，林克将会获得自由切换不同世界的能力，有很多谜题也必须通过这种方式来解开。

《赛尔达传说》系列的fans不会对游戏中的各种迷宫和谜题感到陌生。你会见到很多非常熟悉的场景，例如森林神庙、火之神庙、水之神庙，等等。每一个迷宫中都包含着大量的谜题，它们遵循着《赛尔达传说》系列的成功公式：如果你足够细心，你可以从周围的各种蛛丝马迹之中得出足够的线索，并且发挥你的想象力得出解开谜题的方案。跟敌人的战斗也并不复杂，大多数时候你只要注意攻击的时机就可以轻松地击败它们。即使是Boss战也很有规律，只要你找到Boss的弱点并正确地使用道具，就能毫无悬念地取胜。

总的来讲，《黎明公主》很好地延续了《赛尔达传说》系列一贯的优良品质。它有令人怀旧的剧情、场景和关卡设计，同时也加入了很多新颖的、引人入胜的谜题和其它要素。游戏的对白活泼、幽默，很好地烘托了故事气氛。 它的主线流程有着足够的吸引力，同时也还有大量隐藏的要素等待玩家去探索。 它毫无疑问是一部杰作。

——但它比起《赛尔达传说》系列以前的作品来，又有什么显著的进步呢？如果从画面上来讲，它还不如《风之韵》中所使用的卡通渲染那样具有创新意义。当然，我并不是说《黎明公主》的画面素质不好。实际上它拥有最优质的美工，在画面细节上也有很好的表现。但是由于Wii并没有强调图像表现方面的性能，因此它与XBOX360、PS3这一代主机上的游戏还是有一定的差距。即使在480P的显示条件下，你也能够清楚地看到画面边缘的锯齿。

带有定位系统的手柄是Wii最引人注目的部分，手柄新功能在游戏中的应用毫无疑问也是它成败的关键之一。但遗憾的是，在《黎明公主》中我们也很难看到这种设计的优势所在。当你通过挥动手柄的动作操纵游戏中的林克挥剑的时候，刚开始也许会觉得很新奇，但当新鲜感逐渐消失之后，你就会开始考虑这样一个问题：这样做和通过传统手柄的按键输入，到底有什么本质的区别呢？它带来了什么游戏性上的根本变化吗？答案是否定的。也许在《Wii Sports》或者《瓦里奥制造》之类本来就包含大量运动元素的游戏中Wii的新手柄会得到更好的应用，但至少从目前来讲，Wii版本的《赛尔达传说》和之前的作品并没有让人感觉到显著的不同。手柄的动作输入似乎也并没有我们想象的那样精确。例如“回旋斩”的动作需要通过转动手柄来实现，而“盾击”则需要做出向前挥动手柄的动作，但是在实际的游戏中，这两个动作却有时候会混淆。手柄上附带的扩音器也许是一个不错的想法。理论上来讲当你做出某些动作时，手柄会发出相应的声音，使你的动作感觉更为真实。然而，由于制造成本、体积等方面的关系，这个扩音器的音质并不是那么让人满意。这让游戏中的一些音效听起来反而不是那么舒服。

不过，我们也不能就此断言任天堂的“革命”已经失败了。应该看到，《黎明公主》原本是作为“NGC上最后的大作”而开发的，后来一再延期才成为Wii的首发作品。Wii手柄的新功能对于这部作品，与其说是一个必要的配备，倒不如说是一个附加的噱头。Wii版本与NGC版本的《黎明公主》同时推出，也证明了用传统手柄同样可以进行这个游戏。我们更应该看到，此前《赛尔达传说》系列的各作还没有过作为新主机首发作品上市的先例。无论是SFC《众神的三角力量》中使用的透明、缩放特效，还是N64《时之笛》中的3D视角控制、摇杆操作，以及NGC《风之韵》中的卡通渲染等等，都是主机进入成熟期、开发者已经基本吃透硬件性能之后所做出的成果。《黎明公主》在Wii平台的首发，更多意义上来讲只是任天堂在索尼、微软两家重压之下，面对NGC已经无力回天的局势所做出的无奈选择而已。《黎明公主》已经足够称为一部杰作，也并没有辱没《赛尔达传说》这块金字招牌——但“生不逢时”的它，注定只能称为一个过渡型的作品而已。



©1986 2006 NINTENDO CO.,LTD.All Rights Reserved.



第一人称射击游戏的全新玩法？让你在屏幕前“手舞足蹈”的《赤钢》

可以肯定，有很多玩家还对今年E3展的任天堂发布会上对于《赤钢》所作的演示记忆犹新。这款游戏由法国著名厂商UBI SOFT负责开发制作，融合了第一人称射击与刀剑格斗的要素。而人们最关心的一点是：Wii的手柄定位功能在此类游戏中将会有怎样的应用？Wii是否能够改变家用游戏机平台上的第一人称射击游戏的玩法呢？随着Wii的发售，我们终于有机会尝试这款游戏。而试玩之后的结论是：《赤钢》也许提出了一种新颖的操作方式，这种操作方式具有一定的潜力，也许在将来发展得更加成熟之后能够给玩家带来很大的游戏乐趣。但是从《赤钢》这部作品本身来讲，则很难让人满意，充其量只能算作是一个半成品。

《赤钢》的剧情十分苍白浅薄。你扮演的一个叫做Scott的家伙，爱上了一个日本黑帮老大的女儿。当你



要去会见未来的老丈人的时候，遭到了敌对帮派的袭击，未婚妻被绑架了。于是你来到日本，跟各种各样的黑道人物打交道，干掉与你为敌的人，救回自己的未婚妻，等等等等，如此这般。无论是故事还是表现方式都无聊透顶。主角在游戏中没有台词，也没有表现出任何角色性格。虽然说故事发生在日本，但是并没有什么地方表现出很明显的日本特色——除了你可以碰到很多日本口音的人之外。流程是直线式的，其中基本上没有任何可以让人留下深刻印象的场景。对比同样是日本黑帮题材的《龙如》，《赤钢》简直可以用味如嚼蜡来形容。

新颖的操作方式也许会让人感兴趣，但是很快就会觉得其实也不过那么回事儿。其实如果以手柄的定位功能来讲，它做得并不算失败。至少，它证明了用Wii的手柄来操作第一人称射击游戏确实没有大的问题。但是就《赤钢》而言，缺乏吸引力的关卡设计和糟糕的敌人AI只会让你很快倒了胃口。用刀剑决斗也许是的一个诱人的噱头，不过实际上游戏中的剑斗速度极慢，而且能够使用的招式十分有限。即使在后期你学会了更多新的招式，也不会觉得有多么丰富的动作供你选择。最不可思议的事情是，使用剑作战的时候，无论是击中敌人还是自己被击中，都玩全不会有流血的画面效果表现。当然，这是因为本游戏的年龄分级定为“13岁以上”（这倒也挺符合任天堂主机一贯的方针），我们并不是崇尚暴力，但在一个所谓“黑帮”题材的游戏中出现这样的设定，实在是让人感觉十分滑稽，有“挂羊头卖狗肉”的嫌疑。

游戏的配乐和音效算是其中不错的部分，但是角色的配音则乏善可陈。就像之前提到过的一样，主角自己并没有任何台词，而敌方角色的配音则显得十分呆板。战斗的时候他们会不停地念叨着一些咒骂的词语，听起来实在是让人觉得无聊而且搞笑。

总的来说，《赤钢》让人感觉到它明显是一款赶工的游戏。这又一次证明了主机的首发游戏往往是不成熟的、存在缺陷的（当然，在主机发售的初期，装机量还得不到保证的情况下，又有哪个软件厂商愿意提供真正够份量的游戏呢？）。UBI的制作人员们试图在游戏中为我们展示Wii的新功能，但是他们的实力和经验都还无法达到令人满意的水平。总之，《赤钢》除了让你尝试一下新玩法之外，没有太大的意义。

《Wii Sports》尽显“异质游戏”的魅力 从简单画面中发掘无穷的乐趣

NDS的成功，让老任尝到了“异质游戏”的甜头，而Wii的新手柄，则是异质游戏理念的进一步发挥。在美版主机中同捆的《Wii Sports》（日版需要单独购买），就遵循了“简单的操作方式+简洁的游戏画面+直观的游戏乐趣”这个公式。在《Wii Sports》中包含了棒球、拳击、保龄球、网球和高尔夫五种运动类游戏，每一种都非常容易上手，即使对于那些原本和电视游戏无缘的人也有着强大的吸引力。无论是什么年龄层次的玩家，都可以毫无困难地掌握游戏的玩法，并且深深地沉浸在它所带来的乐趣当中。

《Wii Sports》这个游戏第一个需要提到的特点就是它对“Mii”系统的支持。它是第一个（当然的！）用到此系统的游戏。其实，在E3发布会上大家就已经对这个系统产生了深刻的印象：当时岩田聪、宫本茂等任天堂的“巨头”亲身为大家演示《Wii Sports》中的网球游戏，而屏幕上的角色形象虽然构图极为简单，但看起来与他们本人却颇有几分相似！木偶一样的小人却让人一眼就看出哪个是岩田、哪个是宫本，而且憨态可掬，让每一个观众都发出会心的微笑。实际上这就是使用Mii系统所设置的人物形象。有些人可能会对这种“幼稚”、“低级”的画面嗤之以鼻，但不得不承认，这确实是任天堂刻意为之，为的就是用这种简单到极致的形象来吸引更多“非玩家人群”。



当然就游戏本身来讲，它们毕竟只能算是“小品”作品，其中并没有什么复杂的系统，有些方面也显得过于单调。例如在棒球游戏中，你只能操纵队员挥棒击球，而对于跑垒、接球等内容则完全由电脑代理。有时候一些看起来并不难救到的球，却由于游戏本身的限制而让你无能为力，甚至会让你觉得相当郁闷。而网球游戏的专业程度当然也不能和《VR网球》之类的作品相提并论。拳击游戏也许是其中最缺乏亮点的一个，因为Wii的手柄无法很好地模拟出击中对手时的感觉。如果你独自一个人玩《Wii Sports》的话，也许用不了一两个小时就会觉得厌烦。但是从另一个角度来讲，简单也正是它的优势所在。由于系统十分简单，因此无论是小孩还是上了年纪的老人都可以在很短的时间之内学会它的玩法。你也不用在这个游戏上消耗太多的时间，你可以每天跟朋友们打上几个会合，在一个小时的时间内运动运动自己的身体，并且得到与人同乐的满足，这就已经很让人满意了。



说实话，要说起“耐玩度”，《Wii Sports》也还真有那么一些隐藏要素等待你去发掘。例如各种游戏都有好几种模式，在保龄球的某一个模式中你要想办法击倒摆成各种花式阵型的球柱，而另外一个模式中则会在球道上设置很多障碍物。想要在每一个模式种都取得胜利，还真得花上你一点工夫。

《Wii Sports》是一个“展示性”的游戏。它最大的意义不在于游戏本身，而在于展示Wii手柄的新功能。而就游戏本身来讲，它也包含了一些直观、快速的乐趣体验在里面。当然，如果你追求画面效果，《Wii Sport》并不会适合你。




华丽的玩具圣宴
玩具迷的唯一选择！
TOYS
酷玩意
即将上市
新鲜酷辣玩具每月集结
酷玩意全面热力出击！
口袋妖怪十周年纪念RAH综述
敢达模型上市一手资讯，死亡游戏李小龙12寸可动
圣衣神话优雅潘多拉、幽灵骑士全面飙驰
五星物语、超兽机神、飞跃巅峰、勇者王，
尽情满足你对玩具的挑剔胃口。
赠送07年精美台历
口袋妖怪鲁卡里奥纸模
2007年1月号
TOYS酷玩意Vol.10
定价
9.80元



电玩综合情报志
Vol.195
2006 / 24
半月刊 每月一日/十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「赛伯拉斯的挽歌」

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

热点 热点话题 & 独家分析

PS3无保留评析……002
不安定的旧霸主与新战场……006
Wii超体感冲击……012

新作 无双特报 & 无双报道

特报 失落的星球……028
特报 光环3……034
灵魂摇篮……032
火炎纹章 晓之女神……037
横山光辉三国志……036

专题 特别策划 & 业界分解

圣剑传说 玛娜世界的传奇历史……042

攻研 攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

战争机器……074
源氏 神威奏乱……082
恶魔城 废墟的肖像……090
战国无双2 帝国……096
传颂之物……102
使命召唤3……110

评介 游戏铁板阵 & 电玩铁板烧 & 特别评论

使命召唤3……038
恶魔城 废墟的肖像……040
战争机器……039
战国无双2 帝国……041

本刊声明：

● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如发现，则根据相关法律追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。● 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊邮购部进行调换，电话见下。

别致 固定栏目 & 特色专栏

游戏新闻眼……020
中国电玩榜……026
闯关族的家……052
大墙画廊……058
龙哥热线……059
秘技天地……062
电玩产业论……063
经典角色……064
日文地狱……065
百万殿堂……066
战国英杰传……067
GAMEBAR……068
怀旧长廊……070
新作游戏发售表……118

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜 ■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■美术总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.195

Focus on Game News

双周注目图片



《赤钢》被日本知名媒体评入黄金殿堂，然而美国游戏网站却将其骂得一无是处。

PSP系统史上最大变革！PS3联动，PS游戏下载！



↑PSP以往的升级从没有像这次幅度这么大，就国内玩家来说，能在这上面玩到PS游戏真是天大的喜讯。

本刊讯 SCE于11月21日正式放出了PSP的3.0版系统软件的更新下载。本次更新加入了PS3远程播放、PS3网络服务游戏下载、识别专用摄像头、音乐播放视觉特效、网上说明书以及UMD自动启动设定等新功能。然而就在刚刚更新完仅一天时间，SCE又紧急放出了3.01版系统软件，并针对部分安全性漏洞和游戏的支持问题进行了修正。

本次的3.0版系统软件更新是众多玩家期盼已久的重大改版，其序号由2升级为3也象征着PSP在功能设置上已经完成了第二次质变。这次的更新也是应PS3上市之后对PSP进行的同步升级，主要是加强了PSP与PS3主机的连动功能，包括通过无线网络来进行远程播放，以及通过PS3网络服务来下载PS游戏在PSP上执行等等。

除了与PS3的连动之外，3.0版还强化改良了许多原有的功能，包括新增了网上说明书，所有关于PSP的疑问都可以在网上得到最便捷的解答；RSS频道新增定时接收功能；支持“i-filter”恶意网站过滤服务，大家可以屏蔽掉那些不喜欢的网站，但这个功能仅限日版主机开通，而且需要付费；音乐播放部分加入了视觉特效与3段式快进、后退；相片部分则是新增了专用摄像头的照片与影片拍摄功能。另外，对于许多玩家一直希望加入的开机时UMD自动激活与否的设定，在本次的更新中终于加入，玩家只要将“UMD自动激活”设定关闭，以后在开机时就可以不用读取UMD光盘，而直接进入系统界面了。

在本次的3.0版系统软件更新中，最令玩家兴奋的莫过于加入了PS游戏的模拟功能。日本方面已经于11月22日在PS Store上推出了9款PS游戏供玩家下载。针对国内的香港与台湾省等地的PS Store网络下载服务也于同日开张，每款游戏的下载金额约为525日元。以下就是本次系统更新的所有内容。

3.0版系统软件更新列表
游戏部分
支持PLAYSTATION Network下载游戏
网络部分
新增“远程播放”功能，可与PS3联机远程播放各种多媒体文件
新增“网上说明书”
“RSS频道”中新增“定时器设定”功能
“网络浏览器”新增“i-filter”网站过滤功能
音乐部分
新增“视觉特效”功能（5种）
快进、后退部分追加3段式变速功能
相片部分
新增“摄像头”功能，可进行照片或影片的拍摄
设定部分
“主机设定”中新增“UMD自动激活”设定功能

3.01版修正游戏支持问题

SCEJ继11月21日放出PSP 3.0版系统软件的更新措施之后，于11月22日又紧急放出了3.01版系统软件，针对部分安全性漏洞和游戏支持问题进行了修正。

据官方更新网页的信息，本次的3.01版系统软件在功能上与前日放出的3.0版相同，并无任何新增改良，主要变更处是修正了部分安全性漏洞所引发的问题，特别是针对同日推出的PSP游戏《圣女贞德》进行了改良。因为当玩家使用3.0版系统软件玩《圣女贞德》时，会发生UMD光盘读取费时或者无法从读取状态回到游戏中的状况，这一状况在本次的3.01版系统软件中已经获得修正，因此建议所有已更新为3.0版系统软件的玩家尽速更新为3.01版系统软件，以避免遭遇类似状况。目前3.01版系统软件只有日版放出，国内的香港和台湾省专用的版本尚待SCEH后续公布。

更新内容操作详细介绍

1、通过PS3下载PS Store内容

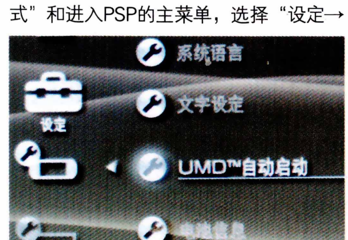
■步骤：首先在PSP主机上插入记忆棒，然后用USB连接线将PSP和PS3连接在一起，并选择PSP的“设定”选项下的“USB连接”，最后选择PS3“网络”选项下的“PLAYSTATION Store”，把已经购入的内容进行下载。要想启动下载内容则是从PSP主菜单中“游戏”选项下的“记忆棒”中进行选择。在游戏中按HOME键就可以进入设定画面。

■设定画面中共有四个选项：包括可以从4种按键方案中选择一种的“键位设置”；可以从“原始、普通、全屏幕”当中选择一种显示模式的“画面模式”；可以观看游戏操作说明的“说明书”；以及最后的“结束游戏”选项。

至于新增的PS游戏模拟功能，3.0系统采用的是硬件直接运行的方法，就如同下载运行PSP游戏试玩版一样。而不是软件软件模拟，然后运行载入的PS游戏ROM。该功能还对应新增的“授权认证”，因此玩家不能自己制作ROM并拷贝到PSP中运行，必须下载官方放出的版本。

2、使用PSP遥控PS3功能

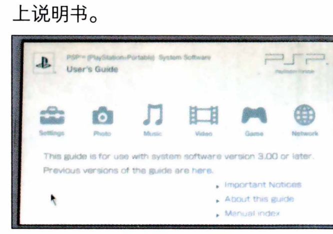
■步骤：首先需要设定PSP和PS3，分别进入PS3的主菜单，选择“网络→远程模式”和进入PSP的主菜单，选择“设定→网络设定”；然后选择“基础模式（インフラストラクチャ－モ－ド）”，并选择“搜索”选项，接着选择PS3的SSID，选择“WPA-PSK”，然后输入WPA密码，最后选择“简单（かんたん）”，通过画面的指示来结束设定。以上步骤完成后在PSP的选项中就会显示PS3的操作界面了。不过包括PS3游戏等一部分功能无法通过PSP来操作。



在远程操作过程中按HOME键会显示菜单。其中包括结束远程操作；设定PS3手柄的“PS键”操作；可以设定按键时的5种不同的反映阶段，数字越大，反应速度越快，但是画质会下降；连接状态显示：显示远程模式的连接状态。

3、关于网上指南

选择PSP主菜单中的“网络→网上指南”，然后就可以通过PSP的网络浏览器来参考PSP操作，即为方便大家查询的网上说明书。



4、RSS频道定时设定

可以设定RSS频道的定期信息搜索。在设定的时刻会连接到网络，自动下载已经登录的频道内容。玩家必须把无线LAN的开关开启，并进入睡眠模式，才可以实行RSS频道的自动下载。另外在游戏中进入睡眠模式也无法启动时间设定。

5、启用“i-Filter”

首先进入网页浏览器，选择主菜单中的“收藏夹”后就会出现该选项，功能是可以过滤一些不良的恶性网站。不过想要启用该功能需要付费，另外只有日版机才可以设定该项目。

6、相机功能

新增的相机功能要求玩家必须配置PSP专用的摄像头，并可以在记忆棒里保存拍摄的照片以及影像。相机模式的基本操作为：R键拍摄；L键观看拍摄的照片或影像；△键显示设定菜单，包括设定拍摄图片的大小、亮度、效果、白平衡等；×键为结束拍摄模式，返回主菜单；SELECT键是静止拍照模式和摄影模式的互相切换。

7、UMD自动启动设定

从主菜单的“设定→主机设定→UMD自动启动”选项中就可以选择装入UMD光盘时是否自动播放。选择“关”之后，在开机时就会直接进入到PSP的主菜单画面。

业界的声音

——PS3的登场以及圣诞商战



←虽然致力于网络事业的发展，但是在游戏网络化趋势日益明显的今天对网络的看法也是颇有见地。

“不应该单纯地只以性能来给PS3定价。比如说很久之前的电脑就比PS3的价格高出很多，但是现在看来那种价格和性能是不相符的，价格是会根据时代而改变的，比起单纯的数据来说，还是‘能给用户提供多少乐趣’这一点能对价格产生更大的影响。”

——在一片“PS3实在是太贵了”的呼声中，作为开发PS3系统的SONY内部技术人员西川泉也提出了“主机性能是为游戏服务的”这样的看法，而结合PS3首发游戏的表现和Wii的发售，这到底是在给自己找个台阶下还是在自扇耳光？而SONY今后又会以怎么样的姿态来进行应对？

“Sony Computer Entertainment America对于主机发售的情况觉得十分满意。自从17日主机发售以来，玩家们的热情以及PlayStation这个品牌的魅力已经充分表明了这套影响今后10年游戏机发展方向的游戏系统的价值。我们将在北美市场继续调集更多的主机，包括空运的方式。现在主机的生产工作一切顺利，每个星期都有相当数量的新机下线。今年年底，我们将运100万台机器到这里。”

——SCEA的负责人Karraker对于PS3在美国的发售情况如此发言，显示了SCE高层对主机未来销售情况乐观的态度。

“希望创造出全世界的人们一起游戏的感觉。”

——全权负责《山脊赛车7》开发的寺本秀雄对PS3的网络功能提出很高的期待，在正统单机游戏市场逐渐缩小，并且3大主机都极力强调网络功能的现在，游戏的网络化会成为未来的主流方向？

“我很清楚有很多Fans是为了玩到Team NINJA的作品才买下Xbox360的，我们充分考虑到这一点，所以绝对不会让Team NINJA的作品突然在从Xbox360上消失，因此请大家安心。”



——在公布的《死或生5》的开发计划后，板垣伴信再解释为什么“死或生”系列会继续在Xbox360上推出时，这样说道。作为一直全力支持Xbox系主机的厂商，TECMO虽然在之前公布了PS3版的《忍者外传》，但是在短时间内还是不会放弃Xbox360的。

“Xbox360是我所接触到的所有游戏机中第一个开发环境优于PC的主机。”

——以《雷神之锤》这款跨时代的第一人称视角射击游戏而享誉游戏界的Id software，其中的知名制作人约翰·卡马克对Xbox360的开发环境毫不吝惜赞美之词，PS2在发售之初也曾因开发环境问题而引起非议，而这一Xbox360良好的开发环境对于这一次的主机之争又会有何影响？

“预想中Wii是一台售价将低于100美元的主机，我的想法是不要把任何资金用在主机的技术开发上，而致力于软件的开发，如果不是加入了HAND闪存和其他的一些部件本来是可以实现这个目标的。”

——面对PS3极力以华丽的画面和硬件机能为卖点的做法，宫本茂的这一石破天惊的发言可谓是贯彻了任天堂“娱乐本质”的游戏理念。

“要知道，就算SONY生产出80000块砖头也会有人去买，真正的关键在于这个圣诞我们所表现出来的创新，Xbox360将取得一个非常好的销量，而他们的数字会很难看。”

——比尔·盖茨在接受媒体采访时对今年的圣诞商战做出了这样的预测。虽然语气上很不友好，但是PS3是不是真的只是在靠品牌效应在支撑也许过了这个圣诞结果会比较明了。

能够制作出如此有创意的作品，本来对今后的发展有很高的期待，但是现在解散一事真的让人感到非常可惜，希望四叶草没有完成的其他作品可以通过CAPCOM发售。

——这是一个28岁的日本男性玩家对四叶草工作室解散的看法，虽然称不上什么真知灼见，但是也饱含着感情，可见在高年龄段的日本玩家当中，四叶草的解散也是一件相当让人惋惜的事情。

“如何让人们在网络上度过更有意义的时间很重要，1天只有24个小时，今后人们也会把时间用在更有意义上的事情上。而在如何开展新的业务上我们也有自己的想法。

例如Youtube这样的视频网站因为具有很高的人气而被Google收购，虽然可能带来利润，但是其中就有很多的地方需要探讨，最大的问题就是版权问题。在这样的网站上想把自己的原创作品通过这样一个平台展现给别人看的总归是少数，而其中大多数的内容都是牵扯到著作权，即使成为了一种商业模式也将会引起很大的问题。并且在著作权的问题里还将牵扯到和企业联合的关系。而这些问题的解决需要大量的人力和物力，就现阶段而言，开展这样的业务并不是很明智的选择。”

——针对网络业务的展开，以网络游戏为主的NHN Japan的社长千良铉发表了自己对网络视频网站的看法，同时提出了网络资源共享的问题，可以看出国外同样存在这一问题，作为阻碍国外厂商进入我国的一个最大屏障，这一问题恐怕真的是不可能在短时间内有什么突破性的进展。

“动画的制作在职位划分上是非常明确的，人员的工作都是固定的。而电视游戏制造产业自从诞生以来大概只有20年的历史，现在还只是以小组为单位进行制作的，如果说是50个人的小组在一起完成一个游戏的话，从某种意义上来说是很没有效率的，如何营造出一个更好的开发环境，用尽量少的费用制作出一个更好的作品，是我们今后要去力争的一个目标。”

——在谈到现在游戏开发成本增高这一问题时，PS3首发作品《机动战士高达 目标锁定》的制作人稻垣浩文提出了游戏制作业需要进一步细分职能的要求。次世代的游戏开发费用一直都是困扰着整个产业的问题，越是成熟的产业在个人职能上越是集中，就这一点来说，电视游戏的确还是在发展之中，今后的整合和发展的空间还很大。

“一开始的时候连主机的状态都不是很清楚，就开始进行了开发。其中有些部分制作的时候我们自己也很犹豫，结果有很多设想都没法实现而不得不舍弃一些已经完成的数据。不过作为早期的作品，无论是PS3还是其他什么主机都没有太大区别。”

——制作《装甲核心4》的锅岛俊文虽然在言辞上极力保证中性的评价，但是PS3初期开发环境的困难还是可见一斑。

“PSP 3.01版只是针对前一个版本系统的补丁，他们（SCE）没有公布到底是哪个地方有严重的隐患，或者哪里需要改进。整个世界的人都不知道为什么要升级。但是，如果你觉得自己的主机系统不够安全的话，还是给机器升级一下比较好。但是这次升级将使玩家们不得不从PS3上下载PS的模拟游戏。至少现在不能，直到下次系统升级为止。”

——SCE针对PSP3.0版本之后的突然升级并没有给玩家带来任何好处，带来的只是“安全”的承诺和更多的限制。

“全球最著名的网拍站点eBay已经被Wii占领。尽管此前PS3已经在这里创出了历史记录一般的高成交价格，但是真正让人们震惊的还是Wii在这里的表现。从星期日到星期二，eBay上已经卖出了14400台Wii主机，平均价格达到430美元，其价格比原来价格（249.99美元）高出了72%。”

——Wii在美国的销量仅仅3天就超过了PS3的发货量，任天堂看来并不需要靠压缩出货数来吸引玩家的眼球。

“日本拒绝了HDMI的输入方式。”

——先前《失落的星球》限定版被人们认为可能对应HDMI输入方式，但是随后微软表示游戏的开发并没有最后定型，起初关于HDMI的暗示只是设计思路之一。目前的Xbox360仍然不能对应HDMI的高端输出。

“在一开始的时候，我们就知道《战争机器》将成为震撼业界的作品，但是当我们看到游戏以及它的销量增长情况，我们才发现这部作品是少有的能够如此一夜成名而且保持如此高的销量的一作，从它得到的fans与批评来看，它就是这样一部作品。”



——XBox360《战争机器》在发售后迅速卖出100万份，成为2006年度销售速度和销售量比率最高的作品。以上是Microsoft Game Studios副经理Shane Kim的评论。

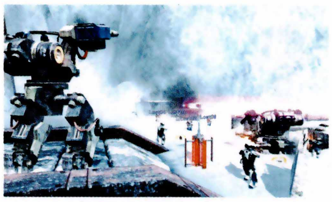
“由于新的视频下载服务受到了玩家极大的欢迎，导致许多玩家在下载时遇到了暂时性的困难。这都是因为首日需求过旺引起的，下载速度会受到带宽和内容大小的影响，我们也希望这些问题能够尽快解决。”

——在开通了Xbox360网上商店可以下载电影和电视剧的服务后，出现了下载速度过慢的情况，官方给出了以上的回答。作为在网络功能上占有最大优势的Xbox360，似乎本不应该出现这样的问题，但是大多数抱怨速度“过慢”的玩家速度也有200k/s，这在国内玩家看来也许是不可思议的，也许真的是玩家要求过高了。

11月12日

●日本罗技于11月11日正式推出了PS3专用赛车方向盘产品“GT FORCE RX”，定价9980日元（含税），首款支持软件为同日推出的PS3版《山脊赛车7》。（详细报道请见右侧）

●CAPCOM宣布360版《失落的星球》将于11月23日放出多人联机试玩版供玩家下载。



该多人联机试玩版中将收录雪贼要塞关卡，以及个人歼灭战、团队歼灭战、抢旗、逃亡等4种游戏模式，最多可支持16人同时联机游玩，玩家可使用各式武器装备，并可驾驶VS装甲服进行战斗。

●美国国际数据集团世展博览发表将于2007年10月18至20日在原E3主办场地举办针对一般民众的大规模游戏展。（详细报道请见右侧）

11月13日

●TAITO发表将于2007年2月随Wii的《电车GO!新干线06》，推出专属控制器产品“电车GO新干线专用控制器”。（详细报道请见右侧）

●SQUARE ENIX发表将于2007年1月25日推出7款PS、PS2廉价复刻版游戏。分别为既有的“Ultimate Hit”系列的2款PS2游戏，以及新推出的“Legondary Hit”系列的5款PS游戏。PS作品定价为1575日元（含税）。PS2游戏定价为2940日元（含税）。



●微软于日前正式公布了即将于12月7日推出的Xbox360游戏《蓝龙》的日本当地预约特典赠品，以及两种Xbox360核心系统主机同捆版包装的内容。（详细报道请见右侧）

●美国Sonic Solutions于11月13日发表，其研发的DVD播放引擎将配备于2007年下半预定推出的任天堂新版Wii主机中。（详细报道请见右侧）

11月14日

●日本ZENRIN与Sony Style Japan发表，将共同开发PSP地图软件《全民地图2》，支持GPS接收器，为玩家出行提供最大的便利。（详细报道请见右侧）

●Bungie工作室日前宣布《光环3》将于2007年春季展开多人联机测试，2007年秋季正式推出。本次Bungie为了让《光环3》的多人联机模式更加完美，因此决定扩大测试规模，让一般Xbox360玩家也能参与，并借由意见回馈来强化多人联机模式的设计。另外，Bungie也宣布将于2007年春季放出Xbox《光环2》的新地图，该地图将只能通过Xbox360的XboxLive卖场取得。

●亚洲游戏展(AGS)将于12月15日在香港举办，本届特邀郭富城担任形象大使。



12日郭富城参加了游戏展的记者会，赞助商特别送上PS3当作礼物，郭富城也因此成为全港第一个得到PS3的人。

硬件 日本专讯 首款PS3第三方周边发表 罗技方向盘助你征战山脊

本刊讯　日本罗技于11月11日正式推出了PS3专用赛车方向盘产品“GT FORCE RX”，定价9980日元（含税），首款支持软件为同日推出的PS3版《山脊赛车7》。





GT FORCE RX是款PS3专用的赛车方向盘产品，采用USB接口连接，方向盘部分支持200度的转向，与PS2“GT FORCE”相同，并具备力回馈功能，可反应路面状况与过弯时方向盘的反馈力道。方向盘握把部分采用橡胶材质握柄，盘面上配备有标准手柄所具备的十字键，以及△、○、×、□等所有按钮。游戏时可以用双固定夹与旋钮固定于桌面上，或者是搭配膝上固定套件，以双腿夹紧置于膝上的方式进行游戏。这款方向盘的刹车与油门踏板同样采用分离式设计，完全仿照真车设计。

目前已知GT FORCE RX支持PS3的《山脊赛车7》，不过后续推出的赛车游戏除了能够对应六轴感应功能的之外，应该也都支持这款产品。

硬件 日本专讯 Wii周边家族再次扩大 TAITO推出电车控制器

本刊讯　TAITO发表将于2007年2月随Wii的电车驾驶仿真游戏《电车GO!新干线06》，推出专属控制器产品“电车GO新干线专用控制器”，定价6090日元（含税）。



《电车GO!新干线06》是TAITO知名电车驾驶仿真游戏系列新作，也是首款Wii平台的系列作品，以新干线为主题，收录新大阪到博多的山阳新干线以及到博多南为止的博多南线。游戏中将加入以发挥Wii手柄特色计的“孩童模式”，玩家可通过挥动Wii手柄的方式来进行加速与减速的操控，此外也加入了搜寻画面中隐藏角色的趣味内容，提供与传统系列作不同的另类趣味欢乐游戏体验。

本次所发表将推出的Wii新干线专用控制器，具备电车操控用的双控制杆，以及十字键、A、B、X、Y、SELECT、START等标准控制器按钮，其余部分则是以平价简化为主的设计，除了关门灯会随游戏状态闪烁外，其余包括ATC与速度表等部分都是固定的标示。

特报 美国专讯 新版Wii宣布07年发售 预定加入DVD播放功能

本刊讯　美国Sonic Solutions于11月13日发表，其研发的DVD播放引擎“Sonic Cine Player CE DVD Navigator”将配备于2007年下半预定推出的任天堂新版Wii主机中，提供DVD影片的播放功能。

原本预定提供DVD影片播放功能的Wii主机，因考量目前DVD播放机已相当普及，加上为了压低成本，因此首批推出的初版Wii主机将不提供DVD影片播放功能。不过根据本次Sonic Solutions所发表的信息显示，任天堂将于后续推出支持DVD影片播放的新版Wii主机。任天堂也在回答日本媒体的询问时证实了这一点，不过该新版主机的变更处与新增功能等部分目前尚未决定，另外因为额外配备了DVD播放功能，因此价格将会比初版主机更高。

任天堂先前也曾与家电厂商松下合作，推出支持DVD影片播放的NGC兼容机种，本次Wii主机重蹈覆辙，不知道这次的支持度会不会提高。

特报 美国专讯 美国公布全新游戏展会 E3后继者延续庞大规模

本刊讯　美国国际数据集团世展博览（IDG World Expo）于日前确认，将于2007年10月18至20日在原美国电子娱乐展（E3）主办场地的洛杉矶国际会议中心（LACC）举办针对一般民众的大规模游戏展。

美国最大游戏展E3由于参展费用庞大，在今年的展出结束后不久即宣布明年将延后至7月，并由大规模商展转型为小规模从业者媒体展。E3展大幅缩水的转变也造成许多玩家的失落，不过虽然原本豪华盛大的E3已不复存在，但IDG World Expo于日前确认，将于明年在原主办场地举办全新的大型游戏展，该展览已获得E3主办单位ESA的认可，预期规模将足以与原E3媲美。

该展览的名称现在还未确定，目前正在举办公开征名活动，凡是美国本土满13岁的合法居民都可以上网登录自己喜欢的名称，获选者将由主办单位招待机票食宿，于明年10月受邀参观该展览，并可获得丰盛的奖品。

软件 日本专讯 PSP实用范围大幅拓宽 GPS全球定位助您出行

本刊讯　日本ZENRIN与Sony Style Japan发表，将共同开发PSP地图软件《全民地图2》，支持即将于12月7日推出的PSP专用扩充外围“GPS接收器”，提供全卫星定位系统的立即寻址显示功能。



《全民地图2》是4月所推出的PSP地图软件《全民地图》的新版本，除了承袭前版所收录的全日本地图信息之外，并加入GPS定位功能，搭配PSP专用GPS接收器，即可取得目前所在位置信息。对于无法收到GPS信号的地方，则可通过新力计算机科学研究所所研发的无线网络基地台定位技术“Place Engine”，以无线网络基地台的电波信号来进行定位。在地图的内容方面，收录包括道路、景点、商店、设施、避难所等信息，并可以提供给玩家最佳的出行线路参考。

PSP《全民地图2》预定2007年春季推出，价格未定，打算到日本旅行的玩家不妨可以参考看看。

硬件 日本专讯 蓝龙同捆主机内容发布 众多赠品令人目不暇接

本刊讯　微软于日前正式公布了即将于12月7日推出的Xbox360游戏《蓝龙》的日本当地预约特典赠品，以及两种Xbox360核心系统主机同捆版包装的内容。

继日前宣布将推出内含特制Xbox360面板的“Xbox360核心系统蓝龙超值包”初回限定版之后，本次微软再度公布，将提供预购一般版游戏玩家的预约特典赠品。一般版游戏的预约特典包括《蓝龙》特制鼠标垫与《蓝龙》特制主机面板贴纸2张，让玩家可以自行装饰Xbox360主机的面板。“Xbox360核心系统蓝龙超值包”的一般版与初回限定版包装皆包含《蓝龙》游戏1套以及“Xbox360核心系统”1组，初回限定版并额外附赠《蓝龙》特制Xbox360面板1组与《蓝龙》游戏角色迷你人偶模型5个，采取限量预约方式供应。“Xbox360核心系统蓝龙超值包”定价31290日元（含税）。



网络系统大幅进化而不失本色的山脊赛车

——PS3《山脊赛车7》制作人访谈

株式会社BANDAI NAMCO GAMES在PlayStation 3发售的同时推出了主机首发软件代表作《山脊赛车》系列的最新作《山脊赛车7》（RR7）。本作的联合制作人寺本秀雄和导演小林贤也一直从事该系列游戏的开发，已经是一对老搭档了。最近一两年来，包括PSP版《山脊赛车》1、2代和XBOX360版的《山脊赛车6》都出于这两位之手。对于在PS3首发同时推出的这部新作，他们有什么制作的感想呢？我们来听一听吧。

充满个性的网络化设计

——首先还是请二位谈一谈对RR7制作的见解。这回的网络部分进化了不少，可以介绍一下吗？



小林 前作RR6就是一部在全世界募集车手、以网络对战的形式进行竞争的游戏。我们在制作新游戏的时候，考虑了许多地方的变化。其中一个开发概念就是“除了争夺第一名的比赛之外，还要有协力参加的比赛形式”。所以才设计出“Pair Battle”、“Team Battle”和“Pair Time Attack”这样的模式。

寺本 在RR6的时候就已经有通过宽带网络进行对战的模式了。而PSP版的Ridge Racers（RRs）开启了系列中无线对战的先例。“通信对战”的状态当然是小组共同协作开发出来的，在开发过程中，由于过去积累的习惯性的东西，所以我们想出了许多新的构思。这些过程都是很短的。（笑）。

——一直是这么短的啊（笑）。

小林 说的也是（笑）。

——从个性化（Customize）的角度来看，这些外在表现的调整都得到了大胆的改变。关于这些，你们是怎么考虑的呢？

小林 首先，“只变更零件的结果是未知的”，这一点我们考虑到了。这一点很简单，明确的目标是“向着‘山脊’风格的方向发展”。所以Nitro得到了保留，并且实现了多样化。在online的时候，可以表现出自己独特的一面，每个人都有很大不同。另外一方面，在制作RRs的时候，曾经有人提到过“行驶性能变化的话会很有意思”，在听取了许多玩家的意见之后，我们在这次准备挑战一下自己。

——这些调整，除了深挖主机的潜力之外，赛道设计方面似乎也有所影响……这些不是很难的吗？

小林 这个怎么说呢……我们不想在调整的时候突然出现跳跃式的变化。比方说，“RAGGIO的漂移性能很强劲，平时适合驾驶温和型车种的人将不会使用”，从而有许多人放弃了。我们在这个方面就进行了一定幅度的调整。

寺本 附加零件一共有5家制造商提供，其性能也不一样，这就是设定的内容。要考虑到，“某个厂商在生产零件的时候，是考虑到不同人的口味要求”这一点。所以大家应该不会不理解这些变化。

——和附加零件相关的5种类型，有着比较大的区别。这真的很有意思。另外车子的颜色也有很有趣的效果，颜色会随着光照射的角度发生变化（笑）。

寺本 在这些差别下，玩家的个性就体现得比较充分了。

在线模式与单机模式之间天衣无缝的衔接

——Online模式从RR6的“World Explorer”变成了“Ridge State Grand Prix”，是吗？

小林 单机模式仍然是游戏的主要模式。根据寺本先生的提案，游戏的背景是一个名为“Ridge State”的虚构的国家，然后以此为基点，制作了Online和Offline的模式。这些比赛发生的地方集中在这个国家，所以我们要制作出国家的具体形状。以前的RR6的Online对战是把玩家的房间与世界连接，募集全世界的赛车手。而这一作是在一个虚拟的世界里，将全世界的人集中在一起对战的场所。在这个假想的国里，收录有各种赛道，还有各个零件生产商。赛车的主办团体是UFRA。为了表现



出与游戏虚拟世界连动的效果，在体现世界观的时候，屏幕下方还有Ridge State的新闻字幕出现。

寺本 在那里，Grand Prix只是主要的赛事。UFRA还举办了其他的单人比赛。参加这些比赛的话，会得到很多的奖金。这样让人觉得，这个世界原来还有另外的一面。为了建造这些，我们耗费了相当多的时间。

——换一个话题吧。你们对PS3游戏的开发工作究竟感觉如何呢？

小林 这个问题可真不好回答呀（笑）。这个硬件是很了不起的。在看了程序员和视频工作人员的工作之后，又听了他们的感想，我们觉得这个工作确实是很辛苦的。差不多就像PS2游戏开发的初期一样吧……在刚开发PS2的时候也有现在的疑问：“这就是PS2吗？”总的来说，这样的硬件规格确实是前所未有的。另外，Online机能成为标准配备，而且机器一开始就有硬盘，这种开发环境是比较容易的。首先游戏可以安装在硬盘上，各种细节都可以存档并且保存在硬盘里。这样一来，软件的设计就容易一些了。

——今后还会有许多可下载的内容，在游戏发售后，你们会继续构筑RR7的世界吗？

寺本 基本上，下载内容包括免费和收费两种。这个在RR6的时候就已经有了，有的BGM是收费才可以下载的。今后，新的下载内容还会增加。这次，Online游戏的规则又有多种变化，还有个性化赛车的增设，Time Attack和Customize Setting将使玩家花费不少的精力，所以游戏的时间会变得很长。另外除了日本和北美之外，明年还要发售欧洲版的PS3，欧洲的玩家也会参加到RR7的世界中来。随着玩家数量的增多，交流的机会也会更多。游戏将朝什么样的方向发展呢……

——所谓的在线游戏，就是玩家们在网络上结成社区，之后服务器中还要举办各种活动，这些赛车大会就是调剂玩家感情的重要手段吗？

寺本 这次我们考虑的是PlayStation Network的工作，像那样的大会暂时还没有考虑到。

小林 现在我们将根据已提供的网络活动的结果，进行进一步的研究，之后作出更改的决定。

寺本 这次的《山脊赛车》中包含的是主机硬件标志性的要素，其中充分利用到硬件性能的，有SIXAXIS的使用，1080p和秒间60帧的机能。这些都可以在Online模式中实现。

——对战者可以多达14台机器呢。

小林 是的。最初的时候我们在想，究竟应该怎么做。除了企划之外，程序员、背景工作人员、车辆负责人员、通信工作人员等全体同事如此努力，才有了今天的结果。

——无论玩家们选择哪个模式，都会玩得很高兴呢。

小林 我们也很高兴。

寺本 Ridge State Grand Prix和Online Battle都是经过精心设计的。“只要胜了这一场，就可以买下那件机器！”这些奖励对于玩家来说也是一种动力。

——说起来，车的价格是怎么决定的呢？

小林 这个不是我设计的，不过玩家参加Ridge State Grand Prix和Online Battle之后，系统会根据玩家的表现和在线出现的频率等要素，计算出玩家得到的酬金。因为有了金钱的概念，所以一些玩家可能会想怎么才能多挣钱。实际上只要按照一般的步骤往下发展，就可以很自然地得到想要的资金。只要一直坚持下去就好了。





↑寺本秀雄作为新生代RR系列的制作人，一直主张创新和网络化的设想。

《山脊赛车7》是RRs之后集大成的作品

——人们总是认为，7代是从PSP的RRs继承下来的集系列之大成的作品，是这样的吗？

寺本 说得对。《山脊赛车》本身就拥有一定的魅力，工作人员以小林为中心形成的开发团队就是从制作RRs开始逐渐培养起来的。所以可以说PSP版到现在，本作走的就是集系列之大成的道路。

——游戏的表现幅度，从过去的480i发展到现在这样，影像的调整是很难的工作吗？

小林 关于要与HD影像结合，表现出精细的内容的话，那么低端的电视画面就会不尽人意……这个取舍工作可不好做。像PSP版一样，将分辨率统一成一种模式是不行的。

寺本 比方说，要做到Full HD的输出，就得改变赛道上的一些东西。为了使解析度上升达到HD的效果，这些东西则是在一般的显示设备上不能看到的。

——RR7的原声音乐CD已经出了。但是我们惊奇地发现这些音乐都是以前的。这一代居然没有自己独特的曲子啊。

寺本 因为我们人手不够，大家都很苦恼。在制作的时候大家也不知道应该怎么办（笑）。在PS时代，我们就要求音乐效果和CD一样动听。这次的曲子数量没有增加，但是以后会追加更多的曲子的。请大家预先保留硬盘空间（笑）。

——RR7大约要玩多长的时间呢？

寺本 以赛车游戏而言，根据赛道、车种机器的不同，实际上的总游戏时间还是由玩家自己决定的。比方说要体会一次完成Grand Prix的成就感的话，大约需要40分钟的时间，或者这个玩10分钟，再在别的道上玩10分钟……但是游戏的时间还是会以不同的比赛而分别记录下来。

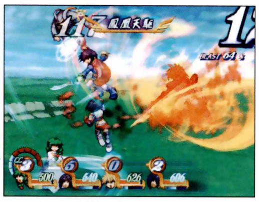
——最后请向大家说几句话。

寺本 买了RR7之后，你会体验到PS3机器的性能，并且在游戏的过程中享受到乐趣。如果你有环绕音箱的话，就可以比较好地体会到BGM的效果，再通过高清电视亲眼见到FULL HD的影像。这将使许多人感到有趣的。

——非常感谢你们两位。

11月15日

●BANDAI NAMCO日前宣布，PS2复刻版《宿命传说》因故延期推出，发售日延后至11月30日。本作原定11月22日推出，后来宣布延期但没有给出具体时间，近日才公布变更为11月30日。



●美国市调机构iSuppli于日前公布了PS3主机的制造成本分析报告。报告中指出PS3的两个版本造价均超过了800美元，而Xbox360则已经进入盈利阶段。（详细报道请见右侧）

●SCEE于日前发表，将推出PSP专用的PC多媒体文件管理软件“Media Manager for PSP”，提供玩家进行PSP影片、音乐、相片与文件档案的管理与格式转换。（详细报道请见右侧）

11月16日

●CAPCOM发表，为了纪念即将于2007年12月17日满20周年的《洛克人》系列，“洛克人系列官方入口网站”即日起正式开张。该网站预定设置1年，网站中将陆续放出全系列作的游戏介绍、历史资料、插图画廊、桌面下载等内容。



●PS3主机于日本推出后，各大游戏网站纷纷针对PS3主机进行测试与剖析。结果显示PS3可支持蓝牙与USB接口的各种耳机麦克风产品，视频摄影机部分则只支持PS2的EyeToy。（详细报道请见右侧）

●据美国游戏周刊报道，微软可能正在暗中策划收购日本的Capcom。因为之前的《勇闯尸城》创造了惊人的销售成绩，而且《失落的星球》也是备受期待，另外Capcom还有众多的知名作品，将其收购之后也对进军日本市场有所帮助。

●PS3主机刚刚在日本发售不久，部分PS3游戏已经在中古商店里进行削价处理。（详细报道请见右侧）

11月17日

●《龙如2》的官方网站于日前更新，公布了游戏剧情、角色、系统等详细信息。本作提供了高自由度的游戏方式，除了主线之外，还可在花街购物、娱乐观光，以及包括棒球、高尔夫、保龄球、赌场等17种自由项目。游戏的战斗部分也加入了不少新要素。该作预定12月7日推出，定价7140日元（含税）。

●SCEH于11月17日更新了PlayStation亚洲官方网站。针对于同日在港台两地推出的PS3主机，放出了详细的中文指引与支持信息，以及系统软件的更新。（详细报道请见右侧）

●PS3发售之后已经发现有196款PS2游戏在兼容上出现了问题。包括《铁拳5》部分场景无法正常播放音乐；《GT赛车4》的片头演示画面后出现画面定格；《寂静岭2》从标题画面切换到游戏画面时会出现画面静止等等。

●针对PS3不能完全向下兼容的问题，日前任天堂放出了Wii完美兼容所有GC游戏的消息。目前已经确认全部280款NGC游戏全部能在Wii上正常运行，没有任何异常情况。

事件 美国专讯 美国公布PS3制造成本 XB360已转入盈利阶段

本刊讯　美国市调机构iSuppli于日前公布了PS3主机的制造成本分析报告，报告中指出PS3 20GB款式的制造成本为805.85美元，60GB款式制造成本为840.35美元。

报告中详细列出了PS3各部分组件的成本，其中单项比重最大的是RSX绘图芯片（包含256MB GDDR3绘图内存）的129美元，次之为BD蓝光光驱的125美元，以及Cell微处理器的89美元。报告中并根据北美地区PS3主机的售价来计算制造成本与实际售价的差额，数据显示售价499美元的20GB款式每台至少亏损306.85美元，售价599美元的60GB款式每台至少亏损241.35美元。

报告中也针对微软Xbox360标准版主机（含20GB硬盘）的制造成本分析数据进行比较，iSuppli指出Xbox360标准版主机制造成本为323.30美元，约为PS3的40%左右，相较于北美地区399美元的售价来说，每台Xbox360标准版主机还保有最多75.70美元的利润空间。



特报 国内专讯 PS3亚洲官网放出更新 所有查询内容均为中文

本刊讯　SCEH于11月17日更新了PlayStation亚洲官方网站，针对于同日在港台两地推出的PS3主机，放出了详细的中文指引与支持信息，以及系统软件的更新。

本次的更新中放出了PS3系统软件的中文用户指南，针对PS3所配备的多媒体工作（XMB）系统的功能进行详细说明，所有项目与内容都已经翻译为中文，让国内玩家能轻松了解所有的内容。除此之外网站上也提供了PS3软硬件与使用上的常见问题，也提供了PS3主机的游戏兼容状况查询网页，让玩家能确认手头上的PS、PS2游戏是否可以顺利在PS3上执行，未来还将通过系统软件的更新来逐步修正PS2软件不兼容等状况。

最后，SCEH放出了PS3 1.10版系统软件更新措施，针对网络服务、主机设定、影片播放、网络浏览等各部分功能进行强化，其中也包括PS、PS2游戏兼容性的改善，部分在1.00版执行时会发生的异常状况，在1.10版中已获得修正。

软件 国外专讯 PSP文件管理软件发布 格式转换更加简便快捷

本刊讯　SCEE于日前发表，将推出PSP专用的PC多媒体文件管理软件“Media Manager for PSP”，提供玩家进行PSP影片、音乐、相片与文件档案的管理与格式转换。



Media Manager for PSP是由Sony Media Software研发的PC软件，让玩家可以在PC上管理各种多媒体影音与文件档案，并自动转换传输到PSP或者是记忆棒中，供PSP使用。Media Manager for PSP可以广泛支持各种多媒体文件格式，包括mp3、wma、wav等音乐文件，mp4、avi、wmv、mov、mpg等影片文件，jpg、png、gif、bmp等图片文件，txt、doc、xls、html等文件档案，让玩家可以通过文件转换功能来将各式档案转换成PSP支持的格式。

该软件已于日前在欧洲地区推出，下载版定价9.99欧元（约合人民币100元），盒装版定价19.99欧元（约合人民币200元）。

事件 日本专讯 PS3游戏进入中古商店 主机缺货成为主要原因

本刊讯　日本的中古商店中大部分是经营已经过气的或者是二手主机和软件，即便是全新游戏一般也是在发售了一段时间之后，才会在这里出现。然而PS3主机刚刚在日本发售，就已经有PS3游戏出现在中古商店里进行削价处理了。



日本中古商网站上现在已经摆出了《机动战士高达 目标锁定》、《源氏 神威奏乱》、《反抗人类没落之日》、《山脊赛车7》这4款游戏。它们的原价为7320日元或5980日元，然而在削价之后统一降为4761日元（约合人民币330元）。

出现这种状况的原因有很多，例如《机动战士高达 目标锁定》存在着较为严重的跳帧现象，而《源氏 神威奏乱》的游戏素质也很低。除了游戏的质量因素之外，PS3游戏削价的关键还是因为PS3主机缺货严重，造成了有游戏无主机的情况，为了让这批“多余”的游戏能有所归属，所以商家们才出此下策。

硬件 日本专讯 PS3周边测试结果公布 原EYETOY可完美运行

本刊讯　PS3主机于11月11日在日本地区推出之后，日本各大游戏网站纷纷针对PS3主机进行深入的测试与剖析，结果显示PS3可支持蓝牙与USB接口的各种耳机麦克风产品，视频摄影机部分则只支持PS2的EyeToy。



这次测试针对4款USB耳机麦克风（3款为PS2用，1款为PC用）与1款蓝牙耳机麦克风进行测试，结果显示5款都可正常于PS3上运作，用于系统内建的语音聊天功能与游戏中的语音交谈功能。该专栏也针对4款USB视频摄影机（1款为PS2用，3款为PC用）进行测试，结果显示PS3可支持PS2的EyeToy视频摄影机，用于玩家造型图案的摄影以及系统内建的视频聊天功能。

SCE还计划推出PS3专用的新一代EyeToy产品，提供更高品质的影像输入功能，专属的PS3视频卡片对战游戏目前也正在制作中，推出时间尚待后续公布。另据SCEJ的PS3线上说明书的信息表示，PS3可支持最多6人同时参加的网络影音聊天，该专栏则是测试了2人进行网络影音聊天的运作，测试结果显示语音部分需占用20到102Kbps的频宽，视频部分则需占用524Kbps的频宽，合计平均约576Kbps，运行时反应灵敏，影音品质也有不错表现。专栏中同时也针对PS3影像输出转接PC的部分进行测试，测试方式是把PS3的HDMI端子转接成DVI-D端子，输入具备DVI-D端子的PC屏幕，结果显示PS3包括系统、游戏与多媒体影音播放等所有画面的输出都加上了HDCP保护，只有具备HDCPDVI-D端子的PC屏幕才有办法正常显示。



目前具备HDCPDVI-D端子的PC屏幕仍属少数，大多数PC屏幕并不支持，且SCE目前也没有发表任何关于PS3D-SUBVGA输出支持的信息，因此有意想通过转接方式在PC屏幕上玩PS3的玩家，需多多留意自己屏幕的支持能力，添购时也必须留意选择具备HDMI或HDCPDVI-D端子的机种。

11月19日

●微软Xbox欧洲业务负责人NeilThompson近日在接受采访时表示，微软期待与PS3做正面较量。他认为如果PS3能够赶上欧洲的圣诞发售日未必是件坏事，因为那样的话消费者就可以做出明确的比较。Xbox的优势将会更加明显。



↑现场有人模仿游戏中的场景。

●11月19日，《死或生》系列十周年纪念活动正式在日本京都举行。席间坂垣伴信透露了《死或生5》正在开发当中，并且确定由360独占。（详细报道请见右侧）

●在美版PS3发售的当天，微软于北美也以进行降价促销的活动来打击对手。玩家只需要花费449.99加元（约合人民币3150元）即可得到20GB硬盘主机，并且额外多送一个手柄，以及免费得到《Xbox小游戏合集》、《战争机器》、《山脊赛车6》和《幽灵行动》这几款游戏。此外购买HD DVD播放器还会免费获赠高清电影光盘。



←这款游戏充满了未来色彩。

●日本KOEI宣布，原定于PS3上推出的两款原创新作《致命惯性》与《剑刃风暴 百年战争》将跨平台推出Xbox360版，并预定2007年春季推出。（详细报道请见右侧）

11月21日

●SCEJ日前发表将推出PSP角色扮演游戏《世界传说 光芒神话》的同捆版PSP主机包装“PSP世界传说光芒神话特别包”。（详细报道请见右侧）

●由于PS3在北美首发传出各种暴力事件，波士顿市长近日公开表示准备针对这一问题进行专门立法。据悉，美国其他州在听到这个消息后，也相继表示会在近期出台类似法案。今后一旦再出现类似由于主机发售引起的暴力事件，警方可根据法案立刻采取相应的行动。

●日前，TECMO对媒体公开了坂垣性骚扰一案的真相。据称，原公司女职员状告坂垣伴信的事实并不成立，TECMO可能会对其提起诉讼。（详细报道请见右侧）

11月22日

●据日本专业网站的测试，微软推出的Xbox360专用HD DVD外接光驱也可用于在PC上播放高清影片。（详细报道请见右侧）

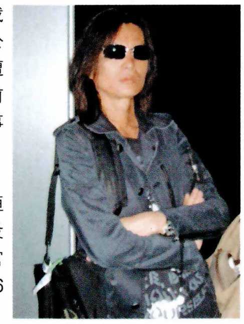


●微软总裁比尔·盖茨近日在接受国外媒体采访时发表了自己对次世代战争的看法。他认为PS3即便在日本有不错的销量，然而到了2007年，最大的赢家仍然是Xbox360。

●近日，美国《时代》杂志公布了六十年“亚洲英雄榜”，其中任天堂游戏制作大师宫本茂也名列其中。本次入选的共有56位，包括国家领导人、艺术家、商业领袖、杰出运动员等对国家、社会有着突出贡献的名人。（详细报道请见右侧）

事件 日本专讯 坂垣性骚扰案真相公开 TECMO被告变为原告

本刊讯　上期杂志我们曾报道过坂垣伴信对公司女员工进行性骚扰并遭降职的事件，而日前TECMO终于对媒体就该事件进行了回应。



出乎意料的是，TECMO竟然完全否认坂垣的性骚扰事件，说根本没有发生过这件事情。据官方解释，该女职员在2006年6月30日主动提出辞职，但是在7月4日却以性骚扰为理由要求公司承认是将其解雇，同时还要求公司对坂垣伴信以及其他相关职员进行处分。然而公司通过几个月的详细调查，最终得出结论是该女职员是公报私仇，并不是坂垣伴信的行为过失。但由于双方均有行为不检，因此公司决定对坂垣做出降职处分。

目前本案仍在审理当中，现在刚刚结束第一次辩论，由于该女职员的诉讼和事实不符，TECMO表示已经准备好进行第二次辩论，如果得不到满意答复的话可能将起诉这名女职员，为公司挽回名誉。

特报 日本专讯 光荣加强支持微软力度 两款大作将跨平台推出

本刊讯　日本KOEI宣布，原定于PS3上推出的两款原创新作《致命惯性》与《剑刃风暴 百年战争》将跨平台推出Xbox360版，并预定2007年春季推出。

《致命惯性》是由KOEI加拿大工作室研发的以新型战斗飞行竞速为主题的游戏，玩家可改装自己的飞艇，于竞赛中使用各种武装来妨碍对手，借以取得胜利。而《剑刃风暴 百年战争》是由推出《真三国无双》系列的ω-Force团队研发，是款以英法百年战争为题材的部队动作游戏。游戏中玩家将以佣兵队长的身分投入英国或法国阵营，以实时动作操控的方式在战场上指挥多样化的部队进行布阵与作战，与圣女贞德等传奇历史人物并肩或对抗。



《致命惯性》与《剑刃风暴 百年战争》原本是与《仁王》并列为KOEI投入PS3平台游戏开发的重点作品，本次却闪电宣布将跨平台推出Xbox360版，看来大家对PS3平台的信心已经开始动摇了。

特报 日本专讯 TECMO举办DOA十年庆 《死或生5》正在开发当中

本刊讯　11月19日，《死或生》系列十周年纪念活动正式在日本京都举行，当天现场有将近200名系列的拥护者被邀请到了现场参加这次庆祝活动。

这次庆典活动自然少不了Team Ninja的首席游戏制作人坂垣伴信，他到现场之后首先发表了演讲，除了表示感谢fans十年来的支持鼓励外，还回顾了历代作品的制作过程，并向大家透露了将于22日发售的《死或生沙滩排球2》的一些细节。另外，他还表示《死或生5》已经在开发当中，而且应广大玩家提出的设计建议，他们在服装外形等方面都进行了改良，甚至会采纳一些玩家的设计方案。

在被问到今后会不会在别的平台上发行时，坂垣伴信表示他会像往常一样支持在Xbox系列平台上开发游戏，并且在未来一段时间也不会改变。以后的《死或生5》仍然由他来负责制作，并且是360独占。

硬件 日本专讯 世界传说集系列之大成 SCE推出同捆PSP包装

本刊讯SCEJ日前发表将推出PSP角色扮演游戏《世界传说光芒神话》的同捆版PSP主机包装“PSP世界传说光芒神话特别包”。

这款游戏是由AlfaSystem开发，以BANDAINAMCO知名的传说系列为题材，并采取玩家自创主角、原创世界观与故事剧情，还加入了来自各系列作品的角色。对于传说系列的爱好者来说，本作的吸引力是非常大的。而本次SCEJ则投其所好，随游戏同步推出同捆版PSP主机包装“PSP世界传说光芒神话特别包”。包装中将包含游戏一款，金属蓝配色PSP主机（含电池等标准配件），32MB记忆棒，游戏纹章图案的主机收纳包、印有游戏图案的手帕和主机吊带等。



←金属蓝的质感非常好。

PSP版《PSP世界传说光芒神话特别包》由SCEH代理，预定12月21日推出，定价5040日元（含税，约合人民币360元），同步推出的PSP主机同捆版包装定价28000日元（含税，约合人民币2000元）。

特报 美国专讯 《时代》公布亚洲英雄榜 游戏大师宫本茂榜上有名

本刊讯　近日，美国《时代》杂志公布了六十年“亚洲英雄榜”，其中游戏制作大师宫本茂也名列其中。本次入选的共有56位，包括国家领导人、艺术家等有着突出贡献的名人。



入选英雄榜的华人共有17位，包括中国改革开放的总设计师邓小平、新加坡首任总理李光耀、香港富商李嘉诚、已故武打明星李小龙、体操王子李宁等。至于日本的影视、音乐、动漫方面的入选名人则有已故著名导演黑泽明、漫画家宫崎骏、著名指挥小泽征尔。而在游戏领域，只有任天堂的王牌制作人宫本茂。

《时代》杂志在全球范围内都有着极高的影响，其评选的“英雄榜”也有着极高的权威性。这56位入选的亚洲名人，近60年间在各自的领域有着其他人所无法超越的贡献。

特报 日本专讯 360HDDVD光驱通吃PC 价格低廉危及同类产品

本刊讯据日本专业网站的测试，微软于11月22日推出的Xbox360专用HD DVD外接光驱可用于PC上，这样一来，PC的使用者只需花费低于市面其他同类产品的价格就能拥有HD DVD的播放器了。

本次测试的光驱是采用了标准USB接口，因此要连接到PC上并没有困难。当连接上安装有Windows XP SP2的PC后，系统立刻提示出现了名为“Xbox360 HD DVD Memory Unit”的装置，而且显示没有驱动程序的话便无法辨识。但是该装置仍可被系统辨识为USB接口标准光驱，并在执行HD DVD播放程序时，也可正确辨识为HD DVD光驱并顺利播放HD DVD影片，所以大体上是可以正常运行的。



目前微软方面并没有针对Xbox360 HD DVD播放器的PC连接使用方式提供任何支持，因此并无法保证今后的一切相关操作都能正常运行。但是起码现在玩家可以拥有一个廉价的HD DVD视听环境了。

最期待TOP15

2006年第24期（统计时间2006年11月8日－11月21日）本期截至统计日期共收到有效选票887张

由于游戏已经发售，所以NDS版《恶魔城·废墟的雕像》这期已经从期待榜上移出，喜欢它的朋友如果是准备用烧录卡玩的话最好还是再等上一阵子，不然就只能凭无上的耐心一路死机到通关了，不过说实话，这实在是一件非常考验人意志的事儿。

1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

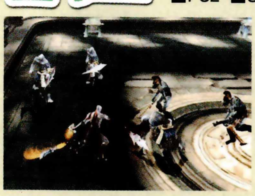


角色模型的品质将会提升到连很细微部分的动作表现都不像是人偶的样子，表情的一个皱纹都不会有丝毫的妥协。白色引擎不仅仅是FF13的专用引擎，而是为了SQUARE·ENIX今后能更有效率的制作对应次世代的高机能硬件的游戏。

前回1位，本次计票511。

2位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年2月 ■价格未定



还有一种骑着独眼兽Cyclops的战士，这些独眼兽外形其丑无比。玩家可以使用“混沌之刃”将这些骑兵打得人仰马翻，更能对独眼兽给以雷霆重击。此外你还要面对难缠的三头怪，你要将它的三个头一一割下来才能将其彻底杀死。

前回2位，本次计票487。

3位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2006.12.21 ■7140日元

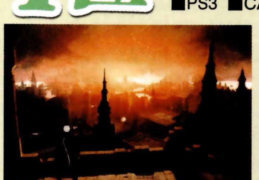


在《圣剑传说2》、《圣剑传说3》以及NDS上的《圣剑传说·玛娜之子》中帮助过主角们的圣兽**フラミ**－也将会在本作中登场。她那硕大雪白的羽毛覆盖着全部的美丽身姿，的确应该称之为圣兽比较合适，相信**フラミ**－会给主角们的冒险带来不小的帮助！

前回3位，本次计票453。

4位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



由于本作的主角尼禄并不像但丁那样具有恶魔的血统，所以也就不能像但丁那样变身成魔人来作战。不过据制作人透露，尼禄特制的那把宝剑拥有可以激发尼禄潜力的作用，看来在本作中，尼禄应该会通过这个功能实现类似但丁变身成魔人的效果。

前回7位，本次计票419。

5位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.1.25 ■7329日元



本作在战斗画面上给人的感觉就像是第3次ALPHA的动作效果加上MX的特写，有很多至今为止的机战所没有的角度和动作效果的演出。还有，和GBA版同样的，这次也可以更换武器，但不是所有的武器都有全部动画演出。

前回5位，本次计票406。

6位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



对于前作中的隐蔽指数，在MGS4中仍然会保留，只不过未必还是在屏幕上显示隐蔽指数的做法，而是可能会以另一种方式来加以取代。

前回4位，本次计票388。

7位 宿命传说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7240日元



NBGI公司于11月15日突然在官方网站宣布，因为游戏存在BUG的缘故本作将会延期发售，目前已经确认只是延期8天，改为11月30日发售而已。

前回6位，本次计票364。

8位 龙如2

■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元



SEGA公布了《龙如2》的预约特典，凡是参加预约活动的玩家都可得到。包括内容为“神室街”情报杂志和由CRAZY KEN BAND所演唱的片尾曲等。

前回8位，本次计票357。

9位 最终幻想6A

■GBA ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元



游戏即将于本月底发售，不知道原来SFC版中那些变态的无敌秘技这次是否会修改，例如变透明人即死战术、加源二级必杀剑的终极暴走等等。

前回9位，本次计票335。

10位 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006年冬 ■价格未定

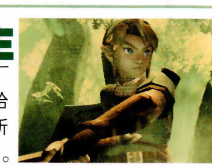


本作的制作团队在人物面部花费了很大工夫，如男性的每一根胡须都由多边形组成，还制作面部肌肉使人物的皮肤和面部表情看上去更自然真实。

前回10位，本次计票313。

11位 赛尔达传说·黎明公主

■Wii ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2006.12.2 ■6800日元



林克变成狼后左前肢上有个断掉的铁链，这是他刚变成狼给人抓住捆起来时用的铁链，后来被米德拉救出来时将铁链斩断留下的“证据”。

前回11位，本次计票291。

12位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



美国著名的漫画公司Marvel在美国圣迭哥举办的国际动漫展ComicCon上正式公布《光环》漫画作品（Halo Graphic Novel），建议零售价为24.99美元。

前回12位，本次计票266。

13位 最终幻想12·亡灵之翼

■NDS ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2007年预定 ■价格未定

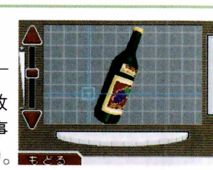


制作人员介绍，游戏的战斗系统几乎是全新的。战斗系统会带有FF12的元素，比如GAMEBIT系统，可能会经过简化在DS上登场。

前回14位，本次计票242。

14位 逆转裁判4

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007年春 ■价格未定



游戏限定版同捆内容有NDS游戏《逆转裁判事典》，这款软件收录了与系列相关的一切情报，包括事件概要、登场人物说明、事件证据物以及游戏BGM等。

新上榜，本次计票220。

15位 光明力量EXA

■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2007.1.18 ■7329日元



女主角米丽露出身于诺思瓦尔德帝国，是一位喜欢研究历史以及魔法的少女，很少表现自己的感情，给人以很冷淡的感觉，但实际上是很好的人。

前回15位，本次计票214。

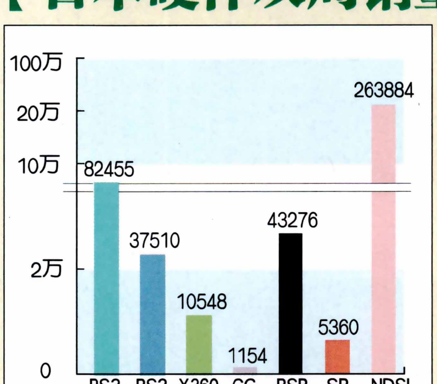
【榜评】根据来自日本权威统机构统计数字，PS3首发两天内总计售出主机88400台（因为统计机构和方法的不同，所以这个数字和日本硬件双周统计的略有出入），其中20GB版累计贩卖数量为33800台，60GB版销量为54600台。软件方面，在日本首发的几款PS3游戏中，《山脊赛车7》销量为30300份，《机动战士高达 目标索定》紧随其后为30000份，《抵抗 人类灭绝之日》为15700份。但《源氏 神威奏乱》和《世嘉高尔夫俱乐部》的销售情况没有公开。从以上统计数字来分析，PS3硬件与软件的销售比率为0.98，这也就是说，每卖出一台PS3主机，所对应的游戏销量不到一款。这种情况与去年X BOX360首发时的状况倒是颇为相似。原本都已经预备好22号入手《宿命传说》开玩了，结果发现本作竟然临时延期，真个把伪非传说饭的北斗给郁闷了好半天，好在只是延期8天而已。

最流行TOP15

由于最近这段时间是游戏发售的空档期，缺少足够吸引人的大作级软件，直接导致了本流行榜这次没有新上榜的游戏。其实NDS上的恶魔城最新作已经发售了，而且也有许多NDS玩家都开始了新的吸血鬼讨伐之旅，不过据称使用烧录卡玩ROM的话，几乎绝大部分的烧录卡都有不同程度的死机现象，比如开菜单会死机、切换画面会死机……伟大的死机几乎无所不在。更加让人不可思议的是，据使用正版的玩家表示，似乎也遇到了死机现象，真是让人彻底无语了。

1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:498
2	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:452
3	实况世界足球 · 胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:447
4	新 · 鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:409
5	恶魔城 · 黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:381
6	龙珠Z爆发!NEO ■PS2 ■BANPRESTO ■格斗游戏 ■2006.10.5 ■7140日元	计票:364
7	战国BASARA2 ■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元	计票:350
8	北欧战神传2 · 希尔梅里亚 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元	计票:334
9	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:317
10	口袋妖怪 · 钻石/珍珠 ■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:306
11	最终幻想3 ■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.8.24 ■5980日元	计票:270
12	最终幻想5A ■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■4800日元	计票:255
13	梦幻之星 · 宇宙 ■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006.8.31 ■7140日元	计票:241
14	实况世界足球 · 胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:232
15	战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:208

【日本硬件双周销量统计】



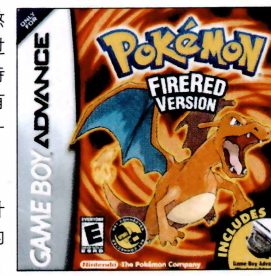
【榜评】索尼的次世代新主机PS3终于在万众瞩目之中正式发售，首发8万多台主机两天之内即告售光，由于首发备货太少，所以尽管主机价格不菲，但这8万多台PS3还是很轻松的卖完。不过也因为这个缘故，与PS2首发51.8万台、PSP首发16万台的成绩相比，PS3就多少显得比较尴尬了。微软的360已经提前发售一年，再加上任天堂的Wii也紧随PS3将要发售，所以索尼必须争取提高生产量，尽可能多的占领市场份额。（本期统计时间：2006.10.30–2006.11.12）

美国家用机游戏月间排行榜

AMRICAN GAME SALES RANKING 2006.10.1–2006.10.30

1位	PS2 疤面煞星 · 掌握世界	厂商：VIVENDI 发售日：2006.10.8	类型：动作冒险 价格：49.99美元
2位	X360 分裂细胞 · 双重间谍	厂商：UBI Soft 发售日：2006.10.18	类型：动作冒险 价格：59.99美元
3位	PS2 美式橄榄球大联盟07	厂商：EA 发售日：2006.8.22	类型：体育竞技 价格：49.99美元
4位	NDS 口袋妖怪迷宫 · 青之救助队	厂商：任天堂 发售日：2006.9.18	类型：角色扮演 价格：29.99美元
5位	NDS 任天狗 · 大麦町	厂商：任天堂 发售日：2006.10.16	类型：养成游戏 价格：29.99美元
6位	XBOX 疤面煞星 · 掌握世界	厂商：VIVENDI 发售日：2006.10.8	类型：动作冒险 价格：49.99美元
7位	X360 老虎伍兹高尔夫球锦标赛07	厂商：EA 发售日：2006.10.17	类型：体育竞技 价格：59.99美元
8位	GBA 口袋妖怪 · 火红/叶绿	厂商：任天堂 发售日：2004.9.7	类型：角色扮演 价格：19.99美元
9位	NDS 口袋妖怪对大金刚2 · 玩具军团	厂商：任天堂 发售日：2006.9.25	类型：动作游戏 价格：29.99美元
10位	NDS 新超级马里奥兄弟	厂商：任天堂 发售日：2006.5.15	类型：动作游戏 价格：39.99美元

【榜评】本期美国游戏排行榜第一被《疤面煞星》夺得，而且两个机种版本同时上榜，不过说到具体游戏素质，只能算是中等偏上，并非特别突出，可谁让美国玩家就是对这类游戏情有独钟呢。NDS上的《任天狗》家族又增添了一个新丁"大麦町"，这种狗原产前南斯拉夫，幼犬出生时是纯白色，后来才会长出黑圆点，个性冷静、机敏。老游戏《口袋妖怪·火红/叶绿》超过11万份的月销量也见证了其生命力的超级顽强。



←两年前发售的复刻游戏《口袋妖怪·火红/叶绿》在美国总销量已接近400万份!

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.10.2–2006.10.15

1位	NDS 日常知识训练DS ■任天堂 ■益智游戏 ■2006.10.26 ■3800日元	销量 264020
2位	NDS 星之卡比参上！ 盗贼团 ■任天堂 ■动作游戏 ■2006.11.2 ■4800日元	销量 246521
3位	NDS 口袋妖怪 · 钻石 ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	销量 188352
4位	NDS 口袋妖怪 · 珍珠 ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	销量 148650
5位	NDS 实况世界足球 · 胜利十一人DS ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.10.26 ■5040日元	销量 114057
6位	NDS 新超级马里奥兄弟 ■任天堂 ■动作游戏 ■2006.5.25 ■4800日元	销量 59255
7位	NDS 汉检DS ■任天堂 ■其他 ■2006.9.28 ■3990日元	销量 57324
8位	NDS 更锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量 52130
9位	NDS 欢迎光临 动物之森 ■任天堂 ■模拟养成 ■2005.11.23 ■4800日元	销量 40088
10位	PS2 龙如（廉价版） ■SEGA ■动作冒险 ■2006.10.26 ■1890日元	销量 33330

【榜评】看一看这期的日本游戏销量排行就会发现十款上榜游戏中有九款都是NDS上的，唯一一款上榜的PS2游戏还是以廉价版形式推出的《龙如》，真是颇具讽刺意味。前阵子发售的《日常知识训练DS》这期力压口袋妖怪以双周26万多份的销量夺得第一，由此可见"脑锻炼"的风潮果然势不可挡。；《星之卡比参上！盗贼团》也获得了双周24.6万份的好成绩，日本市场再次成为NDS的天下。

■本期中国电玩榜奖品



与未知生命的宇宙死斗!!

纵使外套厚重，
也掩不住其下的邪恶。
冰天雪地的严寒，
与这份冷酷一起弥漫。

为了寻找新的可居住地，人类在宇宙中寻找新的行星，但在这里遇到了人类未知的异形生命体AK。本作以人类与AK的战斗为主题，描写了魄力十足的未来战争。在游戏中，玩家还可以破坏墙壁、天井等物体，进入那些通常不能进入的场所。并且最多还可以16人同时进行游戏。 □文/雪飞







→狂风暴雪中的战斗，从背后瞄准敌人，一枪毙命。



←在基地周围的战斗紧张激烈，人物的动作真实自然，游戏画面更是无需置疑，玩家会迅速被游戏感染，仿佛自己就是游戏中的主人公。

人类与未知生命体的生死大决战！主人公在寒冷行星上的复仇之旅！

实验年代TC–80年，人类离开了自己居住的土地，进入极度寒冷的冰雪世界——行星“EDN—3rd”，开始实行移民计划。但移居到这个世界里人类突然遭遇到凶猛的未知生命体“AK”。由于这些凶猛怪物的袭击，移民到行星“EDN—3rd”的人类大半丧生，移民计划只得暂时作罢。但是人类并不会因此放弃移民计划，而是开发并使用了强力的兵器“VS”，将星球上的“AK”驱逐，逐渐将自己的领地扩大。随着领地的扩大和与未知生命体的战斗，人类发现在这些未知生命体的体内藏有新的未知能量，使用这些新能量可以替代人类原有的能量，新能量的发现对人类无疑是一大福音。在人类与“AK”的战斗、新资源的争夺战这两大并行的战斗中，人类组建了雪贼组织，并且战斗逐渐激化升级，已经蔓延到了整个行星。雪贼中的一名重要人物由利，因为命运的安排，与本作的主人公维因相遇。

带着残存记忆从濒死边缘爬回，面临未知，从此开始与伙伴共同战斗。杀戮和残酷……会为他揭示出怎样的过去。





←失去记忆的男主人公仍然驾驶AK参加战斗，也是为了取回自己失去的记忆。

对峙于极寒之地 人类、雪贼、未知生命

LOST PLANET EXTREME CONDITION

X360	本刊译名：失落星球·极限状态			CERO C
	CAPCOM	8379日元	20076.12.21	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

人类探险者在冰雪的未知世界求生。

Character Wayne by ©C Lee Byung Hun/FANTOM CO.,LTD,.©C CAPCOM CO.,LTD.2006 ALL RIGHTS RESERVED

由于他们生活在冰雪中，并可以克服气候的障碍与“AK”进行战斗，因此被称为“雪贼”。搭救主人公维因的由利就是雪贼的一员，他非常欣赏主人公的优秀战斗能力和冷静分析能力。主人公在获救后失去了大部分的记忆，只记得自己的名字和父亲遇难前的片段，虽然没有加入雪贼，但从此与由利共同行动。虽然行星的条件艰苦，但是雪贼们并不在意，依然可以为了保护行星不受正在蔓延的战争威胁而战斗。在雪贼中有些成员对维因非常友善，并与维因共同行动，但还有一些人对维因抱有敌意。



←这就是搭救维因的雪贼由利，虽然年轻但却深谋远虑。



RICK

追随姐姐露卡的少年，虽然莽撞经验不足，但却精力充沛勇往直前。



←图中的人物似乎就是由利，正义的雪贼领导人。



→容姿端丽的美女露卡，利克的姐姐，为了消灭AK竭尽全力，还是相当坚强的女性。



→露卡与男主人公一起战斗，虽然AK令人恐怖，但是二人依然毫不畏惧。



16名战士整装集合，网络战争一触即发！游戏规则自由定义，多人联网竞争&合作



YURI

主人公的挚友，对抗AK的领导者，严肃冷静的外表下是统揽大权的决断力！

LUKA

对主人公心存疑虑，但长伴左右的战友。柔弱的外貌却掩饰不了内心的坚强。

本作的游戏类型非常适合联机对战，因此本作也少不了网络模式，而网络模式更是XBOX360主机的一大卖点。独自一人封闭在房间内享受游戏是可以得到乐趣，但是却缺少一些与人的交流，因此随着科技的进步，联网对战逐渐成为射击游戏中必不可少的要素。本作最多可以十六人同时作战，而且战斗规则可以由玩家来自行规定。比如说争夺模式，全部参战玩家分成两队，玩家需要互相战斗，占领地图上的标志点，最终夺取标志点数量多的队伍胜利；团队作战模式则要玩家分队战斗，将敌人全部消灭的队伍才能取得胜利，游戏规则相当简单，但是玩家却更需要团队合作，绝对不能一个人追求个人英雄主义，而是要将团队精神放在第一位。



←团队战斗中玩家不幸阵亡也可以复活，初级玩家也能轻松上手。



←除了团队作战外，还为玩家准备了多种模式选择。



←VS被敌人破坏后战力激减，因此搭乘前一定要慎重考虑。



杀出重围展现实力

近年来CS在游戏世界大放异彩，不单是男性玩家如醉如痴地享受战斗的快乐，还有大量的女性玩家也被这款游戏吸引。而本作则是海外作品中没有的立体动作射击游戏，为了满足玩家追求爽快战斗感觉，在本作中玩家还可以驾驶着VS进行对战。

独乐乐不如众乐乐 十六人同入冰雪世界！

白色苍茫中希望找回自己的记忆。

驾驶强力机体，对抗真正强敌！！

维因虽然丧失了记忆，但是却仍然是白刃战的高手，同时也是驾驶机体战斗的达人，在战斗中有时也必须驾驶着强力的两足步行兵器VS，才能对抗神秘的未知生命体AK。机器人一直是业界的宠儿，驾驶机器人战斗也是玩家儿时的梦想，因此《超级机器人大战》、《机动战士高达》等以机器人为主人公的作品能畅销多年，而驾驶机器人战斗也是本作的一大卖点。在联机对战的模式中，玩家也可以驾驶着这些钢铁雄狮与同伴们享受战斗的乐趣。虽然这些机体的战斗力强悍，但是一旦不慎被敌人击毁，玩家也会受到创伤损失体力，因此玩家在搭乘机体前一定要慎重考虑衡量轻重。玩家可以从驾驶VS的战斗中，享受到踹飞敌人的快感，还会被VS武器的超级威力震撼，VS武器的强大攻击力也从侧面表现出未知生命体“AK”的能力，还可以让玩家感受到这寒冷星球的恐怖。



←战场上硝烟弥漫，因为VS机体的出现，战争更为惨烈。也只有这些强力兵器才能适应当地的恶劣环境，才能对抗恐怖的敌人AK。





→驾驶VS以后，的难度下降，可以享受到破坏的乐趣。

技术决定胜负

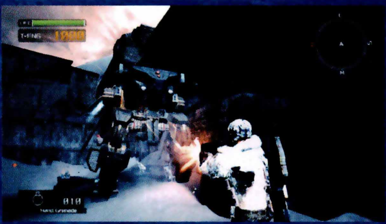


→身穿钢铁外衣依然大意不得，一旦被破坏则损失惨重。

钢铁雄师横行天下 冰冷世界的热血搏杀

在人类刚刚移民到这个行星时，由于没有预想到会遭遇到“AK”这样凶猛的敌人，准备工作不充分，因此半数以上的无辜人类惨死。不过人类并不会因这点儿挫折而屈服，而是迅速将“VS”投入使用，并且开发了专用的战斗机体。有了这些强力的武器，人类不再是任人宰割的羔羊，而是成为了这个星球的主宰者，不断地扩大了自己的领地，并且从“AK”体内发现了新的能量，可以用来取代人类原有的资源。可惜因此又引发了新的战争—资源争夺战，并因VS的广泛使用而逐渐升级……

→面前就是巨大强悍的VS，但是图片中的战士并没有逃跑保命，而是顽强地使用手里武器反击，真是让人不得不佩服他的勇气！





战斗初期量产机 双肩可换装强化能力

人类开始移民到行星初期开发的机体，搭载了战斗用武器，双肩部件可以换装。平时作为运输工具使用，遭遇到敌人时可以迅速换装投入战斗，但战斗能力相对其他机体较弱。曾经活跃一时，但随着“GTF-11”开发投入使用，逐渐被其取代退出舞台，现存数极少。



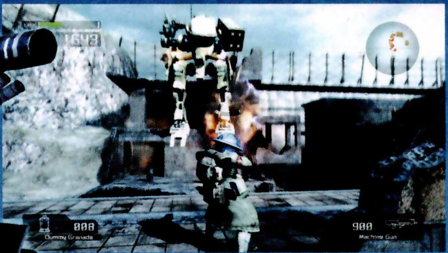
空中战斗能力超凡脱俗 使高速战斗成为可能！

使用特殊技术开发的机体，目的就是使其可以进行宇宙战争，搭载战斗用武器。即可以两足步行战斗，也可以飞上天空，使战斗高速化，并消除了“AK”的优势，而且该机体仍然可以克服恶劣的气候条件。随着人类移民计划的实施，而逐渐广范围使用，并取代了红极一时的运输战斗两用机体“GTT-01”。在游戏的初期玩家得到该机体时，只能步行战斗，不过随后便可以飞上天空进行战斗。





→科技发达的未来人类可以在太空中进行战斗。



←在联网模式中，玩家一定要利用地利的优势进行战斗，但不能窝居一处。



→此时玩家还不能驾驶机体，不过此时遭遇的敌人能力也不算恐怖。

攻防兼优的陆地霸王

军事目的专用的机体，虽然不能在空中飞行，但却是陆地战斗的王者。因为最初的开发目的就是为了对抗“AK”，所以通常的行走速度和跳跃能力，都凌驾于其他机体之上。由于它的强大战斗力，玩家与“AK”的战斗中可以相对轻松，但可惜不能在游戏初期入手。



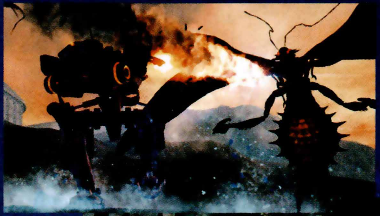


毁灭打击从天而降
直面人类的异形生命体

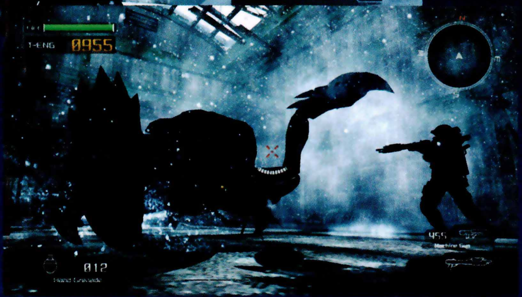


Trilid

↑拥有飞行能力的异形生命体，单体能力较弱，但它们深知「团结就是力量」，因此一般都是成群行动。集结成群的它们从空而至的场景非常壮观，同时也提醒着玩家绝对不能大意。



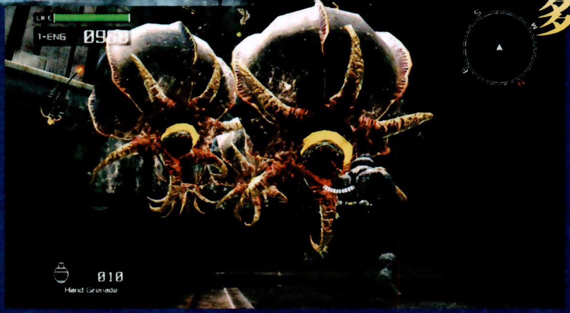
←面对不同的敌人应选择不同的攻击手段，巧妙变化各种武器。





Dongo

↓身上覆盖着坚硬的外壳，而这层坚硬的铠甲并非只是为了防御敌人的攻击，还是它的武器，使它成为攻防一体的"装甲战车"。这副铠甲相当坚固，普通的子弹都不能击穿，更不能伤其分毫。



→如果驾驶VS与敌人战斗，则会相当轻松，但现在却只能陷入苦战！

多种敌人攻击丰富

本作出现的异形怪物并非只有上面所讲的两种，玩家还要面对其他的怪物。比如说一种名为"Chryatis"的敌人，它是一种非常好战的怪物，外表上看如同一只威风凛凛的螳螂，腕、足、身体上都长满了武器，而且身体庞大，甚至可以透过墙壁对玩家发动攻击。对抗多种怪物的战斗、人类自身的战斗，再加上驾驶VS进行的战斗，本作的战斗绝对称得上丰富多彩。

"希望成为次世代第三人称射击的第一名牌！"
CAPCOM制作人竹内润谈游戏的开发理念。

本作由竹内润担任制作总监，他曾经参与了《鬼武者》的制作。现在除了担任本作制作总监，还参与备受玩家期待的《生化危机5》的制作工作。以下则为竹内润专访的摘要。

——目前已经大约开发到什么程度了？

竹内■老实讲，目前大约开发完成了70%。另外多人游戏模式目前并未完成，目前还处于刚刚装入系统的状态。因为这次特别制作了联网对战的新要素，所以目前还不能确定可以进行联网对战的人数，不过可以确认的是目前至少可以8人一组，共16人同时进入网络对战。在联网对战中为玩家准备了多种游戏规则和游戏地图，敬请期待。

——本是以遍布大冰原的极寒星球为舞台，请问为何会选择这样的世界观？

竹内■冰雪的世界说来话长，先从头说起。CAPCOM在商讨制作第一人称射击游戏还是制作第三人称射击游戏时，稻船曾经说想制作科幻题材的游戏。因此决定制作一款以科幻为主题的第三人称射击游戏，可惜怎么都想不出好主意。当时脚本家提出了一个好主意："如果想制作射击游戏的话，必然要制作表现枪战场景的画面，击倒敌人枪口内崩出火花这些片段司空见惯，在别的游戏中也经常可以看到。如果试一下雪地怎么样？子弹射到雪地上会从地上溅起雪花，还可以在雪地中挖坑藏身，攀登雪山等等，不是很有意思吗？"这对CAPCOM的制作人来说，也是非常有意思的挑战。



→通过试玩版不少玩家已经接触到本作，目前好评一片，相信正式版一定不负众望。

——为了表现出这个世界，真实表现出雪的表面是不可缺少的啊！

竹内■最初开发时，雪地的表面像冰一样闪闪发光，那样的话人走上去很容易打滑摔倒，失去了真实。（笑）因此我们不断重新制作调整，终于制作出现在影像上播放出画面中的效果。最初进行了多种研究尝试，但随着制作的进行，渐渐好转，游戏画面终于达到了预期的效果，能够以如此的速度完成制作目标，真是非常幸运。本作是次世代主机上的作品，更不能让玩家说："这样的东西还是算了吧！"，因此我们以必须制作出最优秀作品的标准来要求自己。而我们的目标则是将本作制作成第一人称射击游戏领域中的第一名！

——动作要素有什么特别的地方吗？

竹内■有很多重点啊，不过最值得注目的还是经典设定，也就是说CAPCOM的经典设定复活。以往本社的第一人称射击、第三人称射击作品，基本都是有跳跃设定，以动作为中心的平面设定，这也许会让人非常不满。因此这次的本款作品最初想以纵向移动为主轴，将以往的设定完结，那样的话还可以增加一个游戏方式，但那样的设定却与本作的开发设定背道而驰，因此传统的设定在本作中复活。而且玩家在进行游戏后，一定会明白让传统设定在本作中复活的必要性。

——游戏中的生物也会根据新平台而改变，是怎么制作的呢？

竹内■最初见到游戏中生物设定图时，立刻叫好"这个厉害，就这么做吧！"但是随后发现过于真实，在游戏中如果那样反而会让人觉得无趣。因此我们将最初的设定全部推翻，重新进行新的制作。果然还是重新制作的生物可以让玩家从轮廓上有大致的认识，使玩家进行游戏会更为有趣，制作时因此吃苦也是值得。并且由此我们还重新认识到，次世代主机上游戏制作的基础也不会改变这一真理。

冒险旅途中突然邂逅，值得信赖的伙

日本一Software也是善于制作战略游戏厂商之一，《魔界战记》就是该厂商旗下最为著名的作品，以另类的幻想风格和特殊的战略操作征服了无数玩家。最近该厂商公布了一款正统战略角色扮演游戏《灵魂摇篮 吞噬世界者》。这款游戏最另类的地方就是刚开始10分钟最终BOSS就会登场，这样的设定在其他的游戏中并不多见，也许这也暗示玩家本作是一款多结局多分支的作品。

□文/雪飞

热血男儿率领的正义盗贼团……



恩多鲁夫

只以有钱人为目标盗贼团的领袖

盗贼团的首领，热血男儿。15年前被严重烧伤，从此见到火焰会本能躲避，在阿莱金西亚的救助下化险为夷。

夏玛

占据第二把交椅的古怪美女

厌恶贫穷、厌恶世界、甚至厌恶自己，性格古怪的女性。虽然很清楚自己性格上的缺陷，但依然只对金钱执着。

义族

盗贼团的原则是“只以大款为袭击目标”，率领这个盗贼团的男人就是恩多鲁夫。虽然平时沉默寡言，但其实却是热血男儿。盗贼团的首领原本是夏玛，但在数年前被恩多鲁夫夺走了首领宝座，现在她只能屈居第二。恩多鲁夫成为首领后，将盗贼团带上了新的时代，盗贼团逐渐强大。但盗贼团和主人公们有什么关系，目前还不能确认，只知道在他们第一次出场时，与主人公是敌人……



←被恩多鲁夫夺走首领之位的夏玛能够甘心自己的失败吗，能情愿只当二当家吗？



↑敌人人数较多，主人公一行陷入包围，夏玛在一旁冷静地为恩多鲁夫提出建议，盗贼团成员蓄势待发主人公们也做好了战斗准备。

水栖

疯狂攻击世界吞噬者的神秘种族水栖一族目的到底为何

由于水栖族中没有男性而只有女性，因此如果不与其他种族通婚，会因没有后代而灭亡。也因为这个原因，水栖族一直与莱多国保持着友好关系。但因为某一事件，水栖族开始攻击莱多国境内的“世界吞噬者”，而为了避免“世界吞噬者”受到刺激而产生不良后果，莱多国不得不阻止水栖族的行动，结果导致水栖族和莱多国全面开战。也许是“世界吞噬者”关系到水栖族的存亡，因此水栖族才会不顾一切地坚持发动攻击。



阿莱金西亚

生活在宫殿中的水栖族女王

生活在宫殿中的水栖族女王，幽雅华贵的美丽女性。似乎是因为她的命令，水栖族开始攻击“世界吞噬者”。



SOUL CRADLE ソウル クレイドル 世界を喰らう者

游戏一开始的BOSS战是命运的邂逅，主角与曾经毁灭了世界的最强之男“吞噬世界者”融合，获得了他的力量，因此即使是最终BOSS也有征服的可能。根据玩家组成队伍的特性，战斗的战略类型会发生变化。

PS2	本刊译名:灵魂摇篮 世界吞噬者			CERO 審査予定
	日本一Software	价格未定	2007年发售预定	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

《灵魂摇篮 吞噬世界者》发生在类似中世纪的王权社会中。在那里还有除了人类之外的亚人生活着。在历史上不同种族之间的战争一直在延续着，而就在战火即将熄灭的时候，突然出现了“世界吞噬者”将大陆毁灭殆尽，200多年来他一直是这个大陆上令人毛骨悚然的存在。塔麦特历800年，经过激烈的战乱之后，普洛迪斯特大陆只剩下莱多和奥比斯卡两个国家，为了自己生存，这两个国家之间的战争也基本结束了。主人公则是居住在莱多国近郊的一个与世隔绝的村庄里。莱多国采用了国王和国民议会的双重权力体制，而奥比斯卡国是由女王统治的军事力强大的国家，一直以来采用了恐怖政策。这个国家原本是以农业立国，后来舍去了农业，引进了社会制度，农户成为社会底层。

队伍编成

部队的编成要借助基古之力，在“支配的房屋”内完成编成。部队房间作成数、大小、形状等各不相同，越大的房屋可以编成人数越多的部队。房屋的形状大小等影响队伍的攻击防御，房间的成长根据基古的成长按比例增加。



©2007 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

伴们！

佣兵

在奥斯迪卡城中，居住着一名背叛了商业组织的男人库拉斯塔，在他的周围集结了大量的雇佣兵。利塔利、莱宾都是雇佣兵中的精英。也许库拉斯塔的目的是为了保卫这座城市，也许是为了自己不被商业组织袭击，目前还不能明确他的真实意图。总之，他的势力强大，部下精英集结。



负责防卫人类的水栖族精英

由斯特

代替不能行动的水栖族女王统率水栖族，对人类抱有戒心。喜欢小孩子，现在抚养着人类的孩子。性格直爽，视同伴为最重要的宝物。



危险之前毫不退缩 守卫组织奉献生命

擅于搜集情报，沉着冷静的青年！

利塔利

生活在奥斯迪卡城的青年，沉稳冷静，善于搜集情报，虽然身为间谍，但理想却是成为优秀的厨师，一旦发现罕见的食材便会大喜过望。



拳法过人血气方刚少年战士

莱宾

库拉斯塔部下中的精英，身体强壮，速度惊人，战斗中以自己的身体为武器。直爽的性格，被评价为不会说谎的男人。



↑她口中在低声嘟囔着一些奇怪的话，实际上她一直对自己的胸部非常不满意。





←↑无论遇到什么事，都会毫不犹豫地按自己方式处理的热血汉。从不说谎，是库拉斯塔部下中屈指可数的实力派战士。

多种种族齐登场！关系密切力量均衡

日本一的作品都以个性十足而饮誉业界，尤其是该厂出品的战略游戏，战斗系统更是独具特色，比如《说魔界战记2》中的投掷系统和“叠罗汉”等设定，都给玩家留下了深刻的印象。下面为大家简单介绍一下剧情梗概。

在普洛迪斯特存在很多种族，包括人类、身高2.8米的牛头怪族、水栖族、龙人族等。不过在这里人类仍然是人数最多的民族，因为人类的野心，经常引发大陆的战争。

霸王米迪安结束了漫长的战乱时代，这位人类具有惊人的战斗力，他的名字响彻大陆。然而在塔麦特历535年，霸王米迪安的幼子死去，只持续了10年的统一国家就此结束，大陆再次进入战乱时代。塔麦特历550年，霸王米迪安的女儿蕾娜长大了，她用压倒性的力量制衡各国，缔结了和平条约，世界又进入了短暂的和平时期。

塔麦特历600年，一个“影”和3个巨人出现在世界上，他们破坏了大陆各地，人们陷入前所未有的恐慌中，各个国家联合起来一起对抗未知的敌人。蕾娜用最后的力量打倒了“影”，巨人们也开始镇静化。为了让这些吞噬世界者们不受到任何刺激而重新造成破坏，雷德国担任起守护的职责。就这样，200年过去了，在雷德国近郊，有一个与世隔绝的村庄，主人公和赛普族的达尼特居住在这里，已经200多岁的蕾娜也在村人的守护下生活着。有一天主人公和达尼特被蕾娜召见，将保护村落的武器传授给了他们，童年时就梦想着守护村落的达尼特拿到了短刀之后非常高兴，而主人公拿到的确实一柄漆黑的长剑，而此时漆黑的长剑竟然开始用肮脏的措辞咒骂蕾娜，让主人公和达尼特惊惶失措。原来在200年前，蕾娜消灭了的“影”的魂寄宿在了这柄长剑里面，“影”的名字叫做齐格。主人公和齐格达成协议，齐格授予其力量，而齐格获得了主人公身体的支配权。主人公就这样与最强之男齐格融合为一体……

自由移动

在地图上玩家可以按道路自由移动，在目的地可以进入战斗，引发剧情，而且在地图上还存在着其他的城市。不过目前还不清楚玩家是否可以在地图上往复移动，进入战斗场景，重复战斗来提高自己的队伍级别。



特殊部队

因为登场的主人公多种多样，因此召集个性的队员，组建出个性的部队也是本作的一大特色。玩家可以根据自己的喜好，组建出最适合自己的队伍，再配合上适当的战术思想，在游戏中感受本作的独特魅力。



召唤队员

在战斗开始后，主人公部队以外并没有其他队伍，此时玩家要先在野外召唤出已经完成编成的战斗部队。召唤出的部队需要消耗一个行动力，攻击由该部队全体成员共同完成。本作的战斗多变化，玩家一定要注意人员的合理配置。



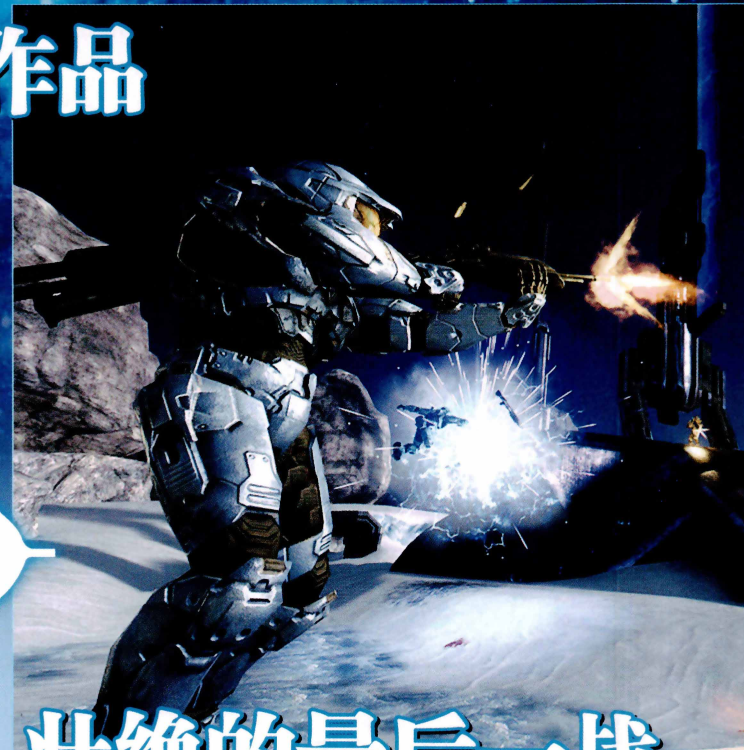
发动攻击

当玩家接近敌人或者敌人在射程内时，则可以向敌人发动攻击。玩家下达攻击命令后，则立刻进入战斗画面。根据玩家队伍编成，可以使用的特殊技也不相同，而是否使用这些特殊技玩家则要在进入战斗前选择。



光环系列最新华丽作品





HALO 3

X360	本刊译名：光环3			
	Microsoft	价格未定	发售日期未定	
第一人称射击	DVD-ROM	美版	游戏人数未定	记忆容量未定

由微软旗下的Bungie工作室开发，微软游戏工作室发行的Xbox360第一人称射击游戏《光环3(Halo3)》，现宣布将于2007年春季展开多人联机测试，2007年秋季正式推出。《光环3》是这个系列中首款登上Xbox360的作品，由于前两作在Xbox上创下全球总销售量破千万套的优异成绩，是微软本家的游戏中表现最优异的代表作，因此本次的Xbox360新作格外受到注目。微软于今年5月的E3展首度公布了《光环3》的游戏画面与展示录像，并于Xbox Live商店公布高分辨率宣传片，供所有Xbox360玩家免费下载欣赏。从公布的画面中，可以见识到本作在3D绘图处理上的大幅革新，呈现出更为细致的画面，与宛如好莱坞电影般的大魄力演出。《光环3》除了具备Xbox360标准支持的720p高分辨率MSAA反锯齿处理之外，场景与主角士官长的细致度也大幅提升，整个场景的视野非常辽阔，并以烟雾、景深模糊等特效来营造栩栩如生的真实感，以向量贴图与环境贴图等技术精细地刻画出士官长强化装甲服的凹凸质感与反射效果。当主人公乘飞船来到新的世界时，出现在他面前的是极其深邃而壮观的景象。这是HALO2的结尾，也是HALO3的开始。

壮绝的最后一战



←这就是星盟的基地了。基地门口的装置似乎是防卫用的，但是具体用途现在还不知道。

多样的交通工具和完善的武器系统



→游戏中的射击画面与以前相同。



←另外即时演算的过场动画也是绝对不可缺少的。

游戏的场地背景充满科学幻想风格



在全新的战场发生的故事 由热爱光环的玩家们谱写

游戏人物与背景被全面强化

游戏的背景采用了次世代的贴图技术，从多边形到贴图纹理都显得极为细致。游戏中的即时演算配合光源及其他渲染效果，使战场变得栩栩如生。





→基地内部的高科技色彩与外面世界荒凉的自然景色形成了鲜明的对比。

↑在深山中的军事设施，在许多电影作品里面也是常见的。很多火爆的故事都发生在这里。

©2006 Microsoft Corporation.All rights reserved.



I have defied Gods and Demons
I am your shield, I am your sword
I know you, Your past your future
This is the way the world ends
我决定谁是神 谁是魔
我是你的坚盾 我是你的利剑
我知道你的过去 你的未来
世界就将这样终结

HALO开发制作小组对新作的发行成功充满信心

10月7日，HALO系列的开发者Bungee Studio小组在美国的西雅图召开了记者招待会。在这次会议上，该小组就HALO3的制作情况进行了综述，并且提供了多人对战模式的体验试玩。HALO3之Online模式的细节内容得到了披露。在这之后，Bungee Studio更发表消息，准备在全球Xbox Live上进行对战模式的内测。先前Xbox《光环2》的多人联机模式是由上千名微软员工进行内测的，本次Bungie为了让《光环3》的多人联机模式更上一层楼，因此决定扩大测试规模，让一般Xbox360玩家也能参与。Bungie预定于2007年春季推出《光环3》的多人联机测试版，让一般Xbox360玩家也能抢先游玩各种多人联机的地图与游戏模式，并根据游玩的状况与意见的回馈来强化多人联机模式的设计。另外，Bungie也宣布将同步于2007年春季推出Xbox《光环2》的新地图，该地图将只能透过Xbox360的Xbox Live商店取得，取得方式与内容等信息目前尚未公布。

《光环2》自2004年推出以来，至今已在Xbox Live上累积多达40亿场的联机对战，是Xbox平台上最受欢迎的联机游戏。这次《光环3》的公布，是广大HALO爱好者在今年得到的最大的利好消息，明年大家就可以玩到这个游戏了。



在此刻展开

在最近的宣传影像中，主角驾驶着新设计的交通工具——“细尾獴”号战车（Mongoose）。这种车辆为双座四轮车，看起来就像吉普与摩托车的合体，可以使用多种复杂的地形，看上去和过去的“鼬猪号”有点相似，但是车上没有武器，是一种纯粹移动式的交通工具。细尾獴（又称猫鼬）是非洲沙漠里的一种小动物(狮子王里的丁满就是这种动物)，机敏灵活，而且善于适应各种恶劣的环境。这辆车以此命名大概就是由于这个原因。该战车可以在狭窄的场所中自如地移动，可以一侧车轮贴在墙壁上行走，而且移动速度十分迅速。在故事模式中，新世界中复杂的山岳地形也将是这一交通工具施展身手的地方。



雄姿风发士官长 全副武装严阵以待





驾驶单人用战车 打入敌人基地内部

由于采用了新的硬件环境，所以游戏的战场比以前更加广阔了。配合新的高速移动车辆可以在广阔的战斗空间中来回穿梭，高机动的作战速度使游戏的爽快感大为增加。车辆在地面上扬起灰尘的效果有一种真实感。

武器装备再更新 威力依旧胜往昔

游戏中出现的新型武器是玩家们关注的话题之一。我军和敌军的枪械都可以捡起来使用，这一点是无庸置疑的。除此之外，游戏中主角的背上和腿上都装备了武器，游戏内容的变化也受到影响。



新武器 Assult Rifle

地球军队使用的突击步枪，看起来是原先的MA5B突击步枪的进化版本。主要是后方枪托部分的变化比较大。除此之外武器的威力似乎也有所提升。

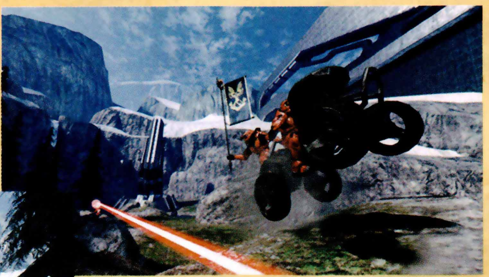


新武器 Heavy Machine Gun

比突击步枪更沉重的武器，拥有很强的破坏能力，在枪械中的威力也是比较大的。装弹量相对也多一些。在激烈的战斗中，这样的武器是支撑到最后的关键。



←山谷内部是坚固的要塞，要想强行突破的话必须有重火力。



→驾车冲向敌人的阵地！枪林弹雨的感觉真是很刺激啊！



→搭乘的车辆机动性好，在行驶的时候视角也随之移动。

战斗的节奏感是影响游戏质量的一个重要因素。由于机能的原因，游戏的世界比以前扩大了许多，玩家在乘坐车辆移动和作战相结合的时候，可以体会到在高科技条件下野战的感觉。背景中山谷的贴图质感十足，在游戏中烘托出真实的气氛。



三国热潮经久不衰！光辉大作登陆热销掌机！

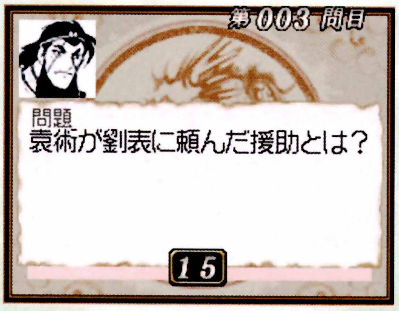
三国志不仅在我国拥有无数FANS，在日本也是颇有人气，三国志的历史活跃在漫画、电影、游戏等等多个领域，而那段波澜壮阔的历史更是游戏业界的宠儿，无数款作品热销我国。这次出品本作的厂商虽非著名的大厂商，但本款作品因为是三国志系列，因此在我国肯定会受到玩家们的欢迎。

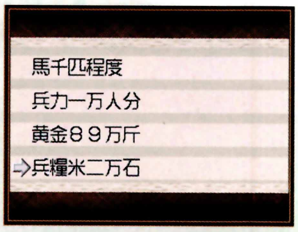


NDS	本刊译名：横山光辉三国志DS			CERO 審査予定
	ARC SYSTEM WORKS	3990日元	2006.12.28	
战略模拟	卡带	日版	人数未定	记忆容量未定

缅怀著名漫画家，掌机再现当年作！

在日本与三国志相关的作品中，影响力最大的并不是游戏，而是横山光辉的《三国志》漫画，由横山光辉绘制的关羽、张飞等形象与日本人心中的三国人物形象几乎可以画上等号。在SFC主机曾经推出了两部《横山光辉三国志》、在PS2主机上也曾经推出过同名作品，游戏中的人物形象全部采用横山光辉作品中的人物形象。2004年4月日本漫画大师横山光辉因在吸烟时入睡，不慎家中失火被烧成重伤在医院不治身亡。警方透露，69岁的横山光辉周四清晨在家中被发现严重烧伤，躺在床上昏迷不醒。他的意外逝世绝对是业界的一大损失，但他笔下的英雄人物却永远活跃在游戏中……





←↑游戏中还有根据漫画内容编写的“问答模式”，可以通过这些选择题来考查玩家们的漫画知识。

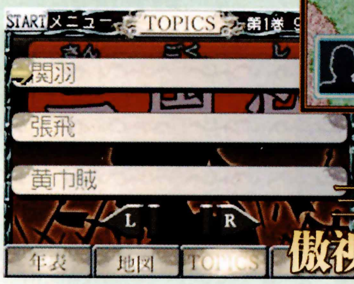
DS也能用来读漫画 Gamics系列第一弹！



←本款作品由三个模式构成：阅读漫画模式、正式游戏模式和附加挑战模式，可谓一举三得。



↑印象中邓茂在〈三国演义〉是猛将张飞斩杀的第一人。



→看到图中的关羽、张飞、黄巾贼，三国迷们立刻热血沸腾，恨不得立刻进入到那段如梦似幻的历史中。

三英聚首战沙场 傲视天下何人敌！

历史瞬间流传千古 桃园结义青史存

“Gamics”是厂商使用“Game（游戏）”“Comics（漫画）”两词的自造词，暗示本作即可让玩家欣赏到人气漫画作品，也可以享受游戏的乐趣，本作则是该系列的第一款作品。





三国立风云起 业界常青树

一卡多用造福玩家 三大模式百玩不厌

本作由三大模式构成，漫画模式中玩家可以阅读经典漫画，上屏幕显示漫画图片，下屏幕配合上屏幕显示出故事进行的年表、地图等情报，让玩家在阅读中掌握三国知识；游戏模式与以前作品相同，是一款战略模拟游戏，玩家化身为著名天才军师诸葛亮，指挥各个军团出战，在战场上使用各种计策取得最终的胜利；附加挑战模式里为玩家准备了“百人斩”小游戏，玩家在读完漫画打穿战略模式后，在这里进行新的挑战。







(C) 2006 Hikari Production Co., Ltd. / 2006 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.



火炎纹章最新作《晓之女神》WII主机必不可少战略神作



米卡亚

用光魔法展示出魅力的银发女！貌似本作主人公晓之女神的魔道士！

被谜团包围的本作自从在E3展会上发表以来，在玩家中得到了巨大的反响，喜欢火纹系列的玩家更是翘首以盼。最近厂商终于又公布了本作的一些新情报，首先是本作正式定名为《晓之女神》，《苍炎之轨迹》给玩家的印象是蓝色，与之对应本作则给玩家红色的印象。还公布了之前出现女性角色的名为“米卡亚”，职业是《苍炎》中未曾出现的光魔道士，似乎可以使用将自己体力分给同伴的特技。在9月份WII游戏试玩中，玩家可以发现少女米卡亚是游戏最初出现的角色，之后登场的才是飒飒，因此本作的主人公很可能不是飒飒而是米卡亚”。



←米卡亚的战斗画面，与她对峙的竟然是《苍炎》中登场的狮子王！难道在本作中，它已经成为敌方角色了么？



冒险旅途中突得

→米卡亚使用的竟然是最强的光魔法！在《苍炎》最终章只有敌人持有的魔法！

《苍炎》事后已过三年，迪因王国开始新的故事！

《晓之女神》的故事发生在《苍炎之轨迹》故事三年后，从迪因王国的一个小村落开始。虽然战争已经过去三年，但现在的迪因王国还是伤痕累累。由于是战败国，国内百废待兴，王国军队元气大伤，无数百姓流离失所，甚至沦落为山贼，因此国境内山贼横行。眼看着肆无忌惮的山贼们袭击善良的百姓，米卡亚和同伴们忍无可忍，由此引发了一系列故事，命运的齿轮开始转动……

She, Sorceress of the Light

在E3展会上只公开了影像和插画的银发美少女，名为“米卡亚”。在试玩本作后玩家可以判定她的职业是光魔道士。但可惜目前只能知道这些，她在故事中的地位、出身地以及和飒飒的关系等一切不明。



←图片上的战斗场景并不是在村落内，而左侧的己方队员却非常面熟。





→横行迪因王国境内的山贼向小村落袭来，而善良的百姓已经无力抵抗，只能任人宰割……

谜之男性真身飒飒 依稀再见苍炎名角

自从E3展会公开本作以来，玩家一直在争论着影像中男人的身影到底是不是飒飒，不过在这次试玩后终于可以确认他就是飒飒。在其他的游戏图片中，我们还可以依稀看出一些《苍炎》中出场著名角色的身影，比如说一名使用牙攻击的角色就很面熟，而与米卡亚战斗的竟然就是狮子王！



主机升级进化！画面更为精美华丽！

主机大战中的重要一员WII，机能远超NGC，从图片和影像上玩家们就可以看出主机的进步。战斗中的游戏画面比前作更为精美华丽魄力十足，再加上WII主机带来的新玩法，也许本作可以将火纹系列推上新的高峰。



飒飒

三年时光转瞬即逝 绿衣盗贼鼎鼎大名

当日少年长大成人 飒飒再度出场献技！

He, Thief Growing from the Past

曾经在《苍炎》登场的飒飒在三年后已经成长为玉树临风的青年，在《苍炎》中他拥有的特技“大器晚成”，也许就是为本作埋下的伏笔。职业还是盗贼，在《苍炎》的故事中他是为了寻找某一个重要的人。

Wii	本刊译名：火炎纹章・晓之女神			CERO 審査予定
	任天堂	价格未定	2007年2月	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

[点评人:北斗]





使命召唤3

经过几年的发展，ACTIVISION的《使命召唤》系列已经逐步成长成为一款和EA的《荣誉勋章》系列并列的优秀二战题材FPS游戏。尽管距离前作《使命召唤2》的发售仅仅一年，不过本作的游戏素质仍然得到了足够的保障。除了画面音效等方面的再次进化之外，开发商Treyarch公司也给本作加入了一些新的要素，本作是近期360上不可错过的优秀游戏。

X360	游戏原名：Call of Duty 3			
	ACTIVISION	59.99美元	2006.11.7	
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1-4人	64KB

消灭敌人是我们义不容辞的使命！战士的荣耀就在胜利的前方召唤！

如果在以前，说到最优秀的二战题材FPS游戏代表作，大家首先想到的多半应该会是EA的“荣誉勋章”系列。确实，荣誉勋章系列的素质一直都比较高，再加上二战这个经典的题材，不愧是EA的成名作之一。不过如今这类作品已经不再是荣誉勋章一家独大的局面了，ACTIVISION的“使命召唤”系列经过这几年的发展，进步非常之大，已经隐隐有了与荣誉勋章分庭抗礼的能力。特别是作为微软次世代新主机XBOX360首发游戏的《使命召唤2》，正是凭借着该作的优秀素质对360在欧美的迅速普及起到了很大的推动作用——FPS类游戏本身就在欧美大受欢迎、COD2在新主机上杰出的画面及音效表现都为其赢得了大量的支持者，超过百万份的销量对初期的XBOX360游戏来说是一个相当值得骄傲的成绩。

也许是因为前作热卖的刺激，在《使命召唤2》发售后仅仅一年，续作《使命召唤3》就再次在XBOX360上登场了。本作的开发商是制作过《使命召唤2·红一纵队》的Treyarch公司。除了XBOX360版本之外，本作还同时发行了XBOX和PS2版本，另外，对应索尼新主机PS3版本的COD3也即将发售。

如今距离第二次世界大战的结束已经六十多年了，然而以其为背景制作的游戏却一直没有停止过，特别是近几年来随着FPS的盛行而有愈演愈烈之势，而其中又以诺曼底登陆“D-DAY”这一战役重现率最高。在《使命召唤3》中，玩家将从1944年诺曼底战争开始的6月6日直到8月25日光复巴黎为止，经历一场为期88天的艰苦战斗。在这段光荣的战争岁月之中，一共有14个关卡等待着玩家去完成，而且玩家需要先后扮演的主角也是4个分别隶属于美国、英国、加拿大和波兰的士兵。每名主角的故事背景以及特长技能都各不相同，从游戏中来看，厂商对这几名角色的刻画，主要还是在具体游戏上，所以关于他们各自的剧情并没有做过深的刻画。他们分别是来自美国的步兵、来自加拿大的机械化部队士兵、波兰的坦克手以及英国空军特种突击队员，而这名英国突击队员其实就是玩家在《使命召唤 资料片 联合进攻》中所使用的角色。

凭借着360作为次世代主机的强劲性能，本作在画面表现上比前作更进一步，游戏中不但是整个战场环境的刻画，而且在许多细节上也制作的更加真实和震撼。本作优秀的画面表现即便是在普通电视上也能明显感受出来，当然，如果你有一台高清电视的话，临场感将成倍的提升。除了画面的进一步提升之外，这次的音效也更加突出，在5.1声道音响的支持下，震耳发溃的爆炸声让你有一种身临其境的感觉，你甚至能够清晰的分辨出呼啸而过的子弹是从哪一个方向破空而至！写到这里，编者不得不感叹一下，想要真正体会到XBOX360、PS3这些次世代主机的完整魅力，没有一套好的电视加音响支持，效果实在是差别太大了！

本作的流程大约在8小时到10小时之间，与系列前几作的长度相近，任务方面，仍然还是以消灭所有敌人、解救特殊人质以及指定目标爆破等模式为主，主任务地点都会在地图上以星号标示出来，简单明了。这次的《使命召唤3》在游戏系统方面，基本上继承了前作的绝大部分设定，如果是系列老鸟的话相信很快就能上手，感觉这次在系统上的变动主要有三点。第一点自然就是手雷延时系统的引入。在本作中，手雷的爆炸和现实中是一样的，并不是说一拉弦就爆炸，而是有一定的时间差。举例来讲，游戏中敌人扔过来的手雷并不一定就会马上爆炸，只要玩家眼疾手快位置又合适的话，完全可以将敌人扔过来还没爆炸的手雷捡起来再扔回去，典型的“以彼之道还施彼身”。反过来，玩家扔出去的手雷也是有可能被敌人按照如上方法炮制的，所以玩家在拉弦之后可以先别马上扔出去，而是先稍微等上一会再扔，当然，这个时间可一定要掌握好，不然手雷还没扔出去就爆炸了，那可真是死得太冤枉了……

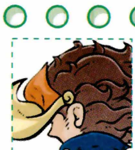
第二点变化就在于本作中加入了类似紧急事件一类的设定，游戏中的某些特定场合下会强制在近距离突然遭遇敌人，此时需要通过特定的按键才能顺利完成（感觉生化4的这一设定已经开始被泛用了）。不过由于这些情况在游戏中加起来也不超过十次，所以感觉这一设定上的变更并没有得到充分的运用。第三点变化就是这次安装炸弹不再是简单的一键了事，而是在切换出炸弹之后需要先摇类比摇杆给炸弹接上线，之后再按键安装，虽然看上去只是一处非常小的细节变动，却也能感觉出厂商在制作上的用心。



↑队友之间的良好协作将使得游戏起来更加轻松流畅。

除了上述几点之外，本作在系统方面的变动并不大，其余顶多是一些细节处的改进而已。说到“使命召唤”，就不得不提一下它的网上对战模式，如今这已经成为了FPS作品必不可少的要素了。鉴于前作在网站方面取得的成功和高人气，这次的COD3将最大对战玩家数量从前作中的8名增加到了24名，并且提供了多达九种对战模式可供玩家选择，此外还增加了医护兵以及弹药补充兵等职业，使得可选职业数量增加到了7种。有条件的国内玩家可一定要试试本作的网上对战模式哦！

A



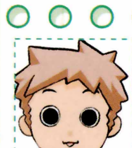
【点评人/龙马】虽然距离前作的发售仅仅过去一年，而且开发商也改为了Treyarch公司，不过其凭借着之前制作《使命召唤2·红一纵队》的经验使得本作的素质得到了保障。新主机的强大机能通过本作得到了更充分的体现，画面效果在前作的基础上更进一步，再加上优秀的声光效果对气氛的烘托，玩家就如同真的置身于炮火连天的二战战场中一般。这次的整体游戏系统基本继承了前作，只是在一些细小的方面加以改动，给本人印象最深的就是手雷拉弦后是可以等上一小会再扔出去的，将敌人扔过来的手雷抓紧时间扔回去的做法虽然刺激，不过风险实在是不小，不敢轻尝。如果厂商在剧情方面再花点精力的话就更加完美了。

A



【点评人/猴子】《使命召唤3》的XB360版一直是本人期待的作品。前作的表现就相当优秀，这一次自然不会例外。和以前一样，玩家通过游戏切实感受二战战场的残酷，而XB360的机能又使大家感受到一种迫在眉睫的震撼。游戏中出现的一些新的要素（尤其是新武器的操作和使用）使作战的真实性和临场感显得更突出了，尤其是使用炮击的时候，操作要求转动摇杆来模拟摇动把手调整炮口的位置，显得新鲜又写实。总的来说，《使命召唤3》继承并且发展了这一系列的优点，使这个系列在玩家心目中的地位更加巩固。真期待在PS3上玩到这个系列的游戏啊！

A



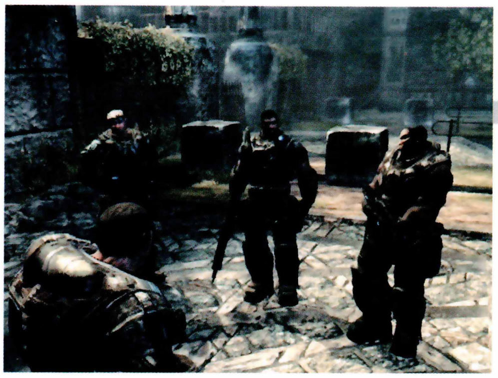
【点评人/大怪】《使命召唤3》的画面效果在次世代平台的表现，绝对是二战题材FPS作品的最高水准。游戏本身的战场效果极为逼真，无论在武器塑造以及场景刻画上都严格按照历史写实的原则去制作，这点让笔者十分感动。本次使命召唤3与前作不同的是，所有战斗都反映了法国战场的战争纪实。由于创作范围的缩小，反而让开发团队更细致的捕捉到当年法国战场的经典战例。在操作方面，除了秉承优秀的射击以及移动操作感之外，还新增添了近身搏击的特写操作，以及更为细致的机械操作（比如渡江划船）等等，这些精巧的设计让玩家在操作中更为投入。

A

游戏中以不同的方式完成关卡，例如只使用步枪、或是只使用狙击枪等都会获得相应的称号与奖励分数。

【点评人:荇菜】





战争机器

只要看看发售时间就知道，《战争机器》在微软的战略中扮演的是一个多么重要的角色。选在PS3面世之前不到一个星期的时间内投放市场，可以说它肩负了对PS3“正面阻击”的任务。而此前长达近两年的宣传攻势，更让所有的射击游戏爱好者对它抱以前所未有的关注。游戏的素质也确实没有辜负人们的期望，堪称近期最不可错过的作品！

X360	游戏原名：GEARS OF WAR			
	EPIC GAMES	59.99美元	2006.11.7	
动作射击	DVD-ROM	美版	1-8人	60KB

次世代主机渐入佳境的代表作品 射击游戏名厂倾力打造顶极巨制

有一句俗话说“行家一出手，便知有没有”，这可以算得上是试玩《战争机器》之后笔者心中最大的感受之一。在XBOX360发售早期，由于游戏的整体素质平平，画面效果并不尽如人意，因此招来了一些“XBOX360主机性能比上一代主机并没有很大进步”的误解。但客观地来讲，任何一台主机的早期游戏都难免会存在着一些不足之处。只有软件制造商逐渐吃透了开发环境之后，才会有真正的大作登场。在动作射击游戏领域，Epic Games算得上是真正的“行家”，他们“出手”制作的这一部《战争机器》，才真正让我们窥见了新主机的潜力所在。

《战争机器》采用Epic Games最负盛名的“虚幻3”引擎制作，画面素质达到了前所未有的水平。毫不夸张地说，这是自XBOX360推出以来，第一个仅凭画面就已经足够让笔者产生强烈游戏欲望的作品。无论是主角身上厚重的盔甲，还是布满残垣断壁的战场，又或者是造型别致的枪械，都有着独一无二、真实可信的质感。尤其是在你拥有高端显示设备的情况下，绝对可以获得最震撼的视觉体验。不过，画面并不是《战争机器》中唯一值得称道的部分，也并非本文所要评论的重点。毫无疑问，野心勃勃的Epic Games试图通过《战争机器》提供给大家的不仅仅是十几个小时的游戏流程，更是今后动作射击类游戏的制作标尺。

《战争机器》的故事发生在一个叫做“锡安”的星球上。在十四年前的“事变日”，长相类似蝗虫的“兽族”忽然从地底破土而出，占领了整个星球。而锡安星上的人类并没有就此臣服于异族的入侵者，而进行了顽强惨烈的抵抗。故事的主角曾经是一名战士，由于违抗军令而背叛入狱。但是随着战局的进展，军方需要一支最精锐的小分队去执行一个“不可能的任务”，于是他被释放了出来，并且肩负了关系到人类命运的任务而踏上了征程。剧情也许是《战争机器》中较为薄弱的一个环节。整个故事不仅显得有些老套，而且没有在细节上做太深的挖掘。像主角入狱的原因、主角与其父亲的背景故事、人物的性格特征等等，在游戏中都只有一些浅显的交待。

在《战争机器》中，战斗部分是最为激动人心的。游戏提供了普通和困难两种难度选择，通关之后还会新增疯狂难度。在普通难度中你也许可以轻松的打倒敌人，但是选择更高难度之后你就会发现敌人的攻击无论是伤害力还是准确率都极为惊人。如果你像其它很多射击游戏中一样横冲直撞，恐怕用不了两分钟就会一命呜呼。实际上，笔者初次尝试的时候，在训练关就Game Over了十数次之多！不过，这并非代表游戏的难度过于不近人情，而是因为本作的战斗思路与其它游戏有不小的差别。在《战争机器》中，你最好的朋友就是墙壁、石块、柱子……总之，一切你可以藏身在后面的东西。在90%的时间里，你都必须借助这些掩体保护好自己，确定敌人的位置之后再谨慎地探出头来，射出一梭子弹然后再迅速缩回去。同样，敌人也会非常积极地利用掩体跟你周旋，你必须与它们斗志斗勇，并且时刻提防多个敌人对你实施夹击！当然，在绝大多数时候，你也将与自己的队友一同行动，并且可以向他们下达一些简单的指令，因此战术的实施也是颇为关键的一点。

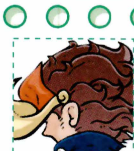


↑坚毅的面容和沙哑的嗓音极具男性魅力。

和《光环》一样，《战争兵器》中并没有体力槽的设置，主角受伤之后画面上就会浮现出红色的骷髅标记，而如果能够一段时间内不受到攻击，体力就会自动恢复。这使得掩体的使用显得更为重要。“主动装填”也是游戏中很有意思的一个系统：在正确的瞬间按下按键，就会大大缩短装填弹药所需要的时间，甚至可以提升子弹的攻击力；但如果错过时机的话，反而会让枪卡住，要花费更多时间来装填。如果你能熟练掌握装填技巧，就能取得很大的优势。但是在激烈的战斗中你又往往无法分心去注意装填的时机，这给游戏带来了更多的乐趣。

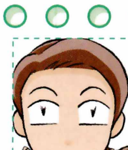
当然，《战争兵器》也并不是完美无瑕的。赶在11月7日这个特殊的档期发售，肩负“阻击PS3”的重任，代表了微软阵营对它寄予的信心，但也无可避免地带来一些“赶工”的副作用。流程过短是一个方面，而游戏中也还有很多可以很明显地看出来是为了赶档期而砍掉的部分。例如已经前面提到的剧情过于薄弱，还有敌人的类型也不够丰富、战术显得有些单调等等。制作者曾经宣称本游戏中除了射击之外还有驾驶战车的部分，但实际上让玩家驾驶的时间却只有短短不到十分钟的一关。甚至在前期的宣传中厂商曾经重点演示的一个身背大炮的巨型怪物，在游戏中却只在过关动画中登场，完全没有让玩家真正与它作战的部分，很显然是因为时间关系而“忍痛割爱”了。剧情的结尾部分似完未完，预示着人类与兽族之间的战争还远没有终结，留下了制作续作的伏笔，也留给了玩家们无尽的等待。

A



【点评人/龙马】《战争机器》给玩家带来了真正的次世代游戏体验，如果你喜欢动作射击游戏，就一定不要错过这款游戏。即便和PC平台上最强的画面相比，这款游戏都处于目前3D画面的最高水平。本作的背景音乐大气磅礴，各种音效也极尽硬派爽快的感觉。潜伏系统和掩体的设计也非常让人着迷，简单却不肤浅的上弹系统更是让人上瘾。难怪大多数玩家抱怨这个游戏的流程太短，主要是因为这样爽快的游戏绝对是越长越好啊！好在Xbox Live增加了游戏的耐玩度，虽然对战模式较少，但是故事的合作玩法会带给玩家新的体验，回味无穷。

A



【点评人/风林】只能用“火爆”二字来形容了吧！这其实是一款非常传统的动作射击游戏，但在画面效果、动作逼真程度以及物理运算方面的浓墨重彩，使《战争机器》轻易的与其他同类游戏划清界限。游戏的流程较短，这也使玩家可以比较轻松的感受到全游戏过程所带来的刺激感受。玩家不需要考虑太多东西，只要在冲杀与周旋中体验红色的暴力就算达到目的了。在线合作使游戏乐趣成倍的提升，但多人对战方面却明显因为时间紧迫没能加入更多内容，让人颇觉遗憾。相信这款游戏在有着深厚“魂斗罗”情结的我国，会成为动作射击游戏方面新的标准和经典。

A



【点评人/唯夜】《战争机器》既有让人惊叹不已、拍案叫绝的优点，也有感觉意犹未尽、白璧微瑕的缺憾。从画面的水平来讲，它绝对是近几年最令人震撼的作品，比起上一代主机来有了质的飞跃，预示着XBOX360这个“次世代”主机的排头尖兵开始真正发力。而游戏的音效、系统、手感、关卡设计以及电脑AI等方面也都做到了精益求精，显示了EPIC GAMES作为一家老牌射击游戏厂商的深厚实力。不过，打穿游戏之后，总让人有一种“还能做到更好”的感觉。游戏要素不够丰富是最大的不足，很多明显是被删去的部分也许只能在续作中出现了。

A

游戏中共有30个兵籍牌，收集它们可以提高成就。本期攻略中有所有兵籍牌的位置说明！

恶魔城 废墟的肖像

[点评人:龙马]





NDS恶魔城上的新作，自从以恶魔城系列以“月下”而基础把主要阵地转换到掌机平台以来一直都有相当不错的口碑和销量，而这次的“废墟的肖像”可以说是继承了这一系统的所有优点的作品，在有限的创新中最大限度满足了老玩家的需求。而活用了NDS的联机功能这一点上也似的这一系列适合掌机的特性更加明显。近期掌机上的佳作。

NDS	游戏原名：恶魔城 ギャラリ－ オブ ラビリンス			CERO B
	KONAMI	4999日元	2006年11月16日	
动作冒险	卡带	日版	1~2人	512MB

为祸人间的恶魔城再一次悄然地复活，肩负使命的吸血鬼猎人再次转战NDS！

相信这个游戏最能引起话题的并不是游戏内容本身，而是关于烧录卡的话题，由于一些技术上的问题，大部分玩家拿到这个游戏都会碰上这样的情况：游戏过程死机，使用技能和魔法死机，打开菜单则是有八成以上的几率会死机，特别是根据烧录的情况不同有些关键的剧情对话时会有极高的几率死机。虽然作为一款动作成分非常重的动作角色扮演来说并不算是一个导致根本玩不下去的致命问题，但是相信体验过某些死机情况的玩家都会有一种吞苍蝇的感觉。

再展开来说就是本作的BUG问题，即使使用正版软件在剧情对话以及进入传送点时还是偶尔会有死机的问题出现，虽说概率的确是很低，但是无论几率高低，出现这样的恶性BUG在印象分上实在是很难给本作打出什么高分。抛开恶性BUG不说，无限骗取任务报酬的良性BUG的存在虽然可以说是在很大程度上方便了玩家，但是对游戏的平衡是一个比较大的影响，很多硬派玩家对于使用这个BUG的玩家纷纷进行口诛笔伐的现状也是难免的。虽然到现在还没有发现系列恒例子的出城BUG，但是在后期的测试上本作大概还是有所欠缺。

如果说到游戏本身的素质可以说是相当优秀的，新加入的双人战斗系统虽然在对战多数BOSS时并不太实用，甚至可以说是摆设，但是在平时的多数情况可以说是增加了整整一倍的伤害输出，相对MP的损失还是相当合算的，而在控制两人进行解谜这一点上并没有什么太大的新意，基本上都很直白，很难称得上是谜题，完全调动不起玩家进行思考的兴趣（当然如果难到想破头都想不出也不好），本来应该是一个很有意义的设计但是现在看来多少有点鸡肋，希望在今后可以有些让人眼前一亮的谜题出现。而众多的魔法和技能的收集也很大程度上丰富了游戏的内容，这两者加上传统的道具收集又和任务结合在一起，让单纯的收集过程也显得不是那么地枯燥乏味。恶魔城系列传统的“踩地图”、“打怪物”、“收道具”、“凑图鉴”的游戏方式依然健在，男女主角不同的武器技能已经魔法之间的平衡性也相对较好，对付不同的敌人会有不同的特效武器，也是收集过程中的另一个乐趣。

在画面上的表现来说，虽然依然只能说是PS时代的水平，但是作为一款以卡带为媒体的掌机游戏已经是相当地出色，很多场景里细致的描绘都能让人感觉到制作方所下的工夫，特别是画中世界里远处的背景，效果绝对是不输任何一款2D恶魔城的。场景上相对也很丰富，虽然后期的四个地图都只是改订版，但是能让玩家离开恶魔城到其他的场景中去冒险也算是相当令人感动了。

虽然为了迎合NDS的主要玩家层而改变了人设风格，过于浓重的传统日式漫画风格的人物似乎是和整个恶魔城系列的风格不太相符。这次的人设确实也缺乏足够的特色，大概人物的存在感比较弱也和这点有关吧。

音乐继承恶魔城一惯的优良传统，水准如何一听便知，新老玩家绝对都不会失望就是了。音效方面上，简单的语音似乎不值得单独拿出来说一说，换人时呼唤同伴的名字，BOSS们和主角发出必杀技时的叫喊感觉都很一般，不过主角高高抡起大锤时的那句“It’s show time!”的确是让人印象深刻。

在活用NDS机能上来说，网络商店和联机合作的出现大大增加了游戏的乐趣。虽然由于BUG的存在网络商店的位置变得很尴尬，但是合作BOSS RUSH还是很有意思的，由于无法中途更换装备和技能，两人在一开始时的配置就变得很重要，而且这里打出的成绩必定会比单人模式下要好很多。

自从“月下”把恶魔城的情节带上了一个高峰之后大概就从来没有人会在情节上对恶魔城系列有什么太高的要求，但是这次多少还是有些简单，男女主角的性格基本完全是落到了那句“没问题”和“根据史料的记载”上，显得有点单薄，特别是缺乏足够描写的女主角，让人感觉完全就是为了服务双人系统而硬加进来的。反派除了莫名其妙就被拉来当总BOSS的德拉库拉，疯狂的恶魔画家普罗奈尔这一角色虽然在设计上还不错，但是依然难逃近年来苦大仇深型BOSS的俗套，本来很受期待的双胞胎姐妹也因为戏份过少而很难给人留下什么印象。在系列传承上，贝而蒙多家族和德拉库拉之间的恩怨又加进了伯爵和莫里斯家族的世仇，同时赋予了里卡多家族解放圣鞭的能力，艾里克和约翰之间的关系也从志同道合的朋友变成了因宿命而走到一起的战友，同时又给圣鞭加上了一条“外姓人使用就要付出相应的寿命作为代价”的使用规则（难道圣鞭是天神使用的死亡笔记？），说不定今后又会对女主角夏洛特的身份背景再行一下渲染，引出段新的故事，相信已经被恶魔城整个历史弄得不明所以的玩家又要头疼一阵了。



←剧情里存在感很弱的女主角，但是她魔法的威力可是相当之强。

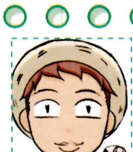
虽然前面缺点说了一大堆，但是这款恶魔城绝对是近期一款非常优秀的动作游戏，虽然已经接近年末商战，Xbox360上大作频频，PS3和Wii也都是已经粉墨登场，华丽的画面和强大的机能都让人目瞪口呆，但是对于大多数玩家来说，还是这样一款朴素传统的游戏能够带来更多的乐趣。

A



【点评人/唯夜】也许你会被本次的人设搞得非常不适应，但其实这一作恶魔城的素质还不错。各种收集和隐藏要素十分繁多，也许会有一些人认为这是谋杀时间之举，但很多以收集为主要目的的恶魔城fans们应该会相当欢迎。在2D结构的恶魔城中，这也是第一次跳出了“一座城堡”的概念，令人有了几分新鲜感。二人切换或相互配合的系统增加了很多变数，不过可以同时控制两个人物的设定似乎稍显累赘，这样在行动和攻击时并不方便，实际上很少采用。较大的遗憾是正版也偶尔会有死机现象，这令人比较痛苦。

A



【点评人/小沛】起初有传言说这款游戏的评分很低，听到之后真的心都凉了半截，不过现在这种感觉终于消失殆尽了，因为这个游戏没有让我失望。我认为《恶魔城》原本就适合2D的表现方式，所以从“月下”以来的每一作都是我挚爱的游戏。而本作在素质上超过了前作，地图非常大，收集的要素也很多，还有原先担心会扰乱游戏过程的双人模式也做得恰到好处，这一作还真挑不出有什么毛病。从画面上来说，NDS的上一作已经非常精致了，所以留给本作的提升空间很小，本作只是在部分场景和敌人的设计上采用了3D手法，其余则与前作水平一致。

A



【点评人/雪飞】对恶魔城系列的兴趣一直都不是太大，总觉得那么多收集要素收集起来一来太费时间，二来完成后也没有太大的意义，多少有点骗取游戏时间的嫌疑。上手试了试之后从画面到音乐再到系统感觉和以往的恶魔城并没有什么太大的区别，基本是完全保留了这一系列的味道和优点，虽然是有点“吃老本”不思进取的嫌疑，但是和最近一个接一个出现的“传说”比起来加入的新系统也算是很丰富，制作上也显得比较用心（不过BUG问题好像是很严重），想必愿意深入玩下去的话还是能够找到其中乐趣的，不过和魔王一样的动作苦手还是算了吧。

A

是否净化神父将对结局产生一个非常微小的影响，有兴趣的玩家可以一试。

【点评人:唯夜】





战国无双2 帝国

唠叨了一堆后突然发现，我几乎是写了一篇完全负面的文字，仿佛自己真的是不满愤懑已深。但其实不是那样，这游戏并不算坏，而下面所说的问题，是决定了它无法成为一款能够从自身系列以及其它众多游戏中站出来的显眼之作。大概就是这么一个程度。去做某个或某些游戏的fan，并不等于也要放弃自己的判断力。我想，这样会看到更多的东西。

PS2	游戏原名：战国无双２・帝国				CERO B
	KOEI	4280日元	2006.11.16		
战略动作	DVD-ROM	日版	1-2人	677KB	

也许，这是无双在PS2上的绝唱 若如此，这个谢幕远谈不上完美

波澜不惊，这也许是用来形容本作的一个比较合适的词汇。平心而论，游戏是有一些创意想法的，而至于其它部分，很多时候也做得秉承潮流及系列传统，平平稳稳。不过问题就在于此，它缺乏足够的新鲜感，我们已经看到了太多自己熟悉的要素和设定，一种过分熟识的感觉很多时候弥散在游戏过程中，它所导致的激情匮乏简直是一定的事情。好吧，也许你会因为特别fan某个人物而尖叫连连热情十足，但我想，这已经跟整个游戏的表现和素质没有关系了。

一个初接触无双的人或许会在本作中找到不少兴奋点，但关键在于系列玩家毕竟是多数，如果一款作品在新入玩家面前不断地重复自己就可以满足的话，那所谓“进步”也就是一个不必存在的词语了。

别误会，我的意思并不是这游戏糟，我只是在说惯性很强烈——包括他制作的惯性以及我们游玩的惯性。然而更令人遗憾的是，连这种制作惯性，贯彻得也不够完全。

如今我们对资料片的期待，一般主要集中在能力上限突破、新武器、新人物等几项要素上。本作是可以上限突破了，不过却需要先做到千人斩，每个武将都砍一遍怕是相当令人乏味的举动。新武器？这次帝国里算是有了吧，因为我们可以对四级武器进行改造了，只要有足够的执念和耐心，就可以将一把武器改造到完美的数值和属性表现——就像在真三国无双4猛将传的修罗模式中那样。不过这种从长期来看是相当缺乏乐趣的重复劳作行为恐怕算不上有太多“技术含量”。至于新人物方面，就更是可以看出缩水和应付的痕迹。柴田胜家和佐佐木小次郎终于“转正”了，然而其实不过是从“公用动作模组”改成了“分享动作模组”，二人直接套用的是几个无双武将的各种C技动作，而胜家的武器甚至还是大众脸级别的，这种不彻底的改进行为显得比较缺乏诚意。至于号称有370多名大众脸可以操作，也不过是一个喧哗的数字游戏罢了，实际上总共只有三种动作模组，并且还是我们已经非常熟悉的动作。

总体可以看出，这次的重复性和不彻底性是较为明显的。各种原本是资料片传统关键卖点的新要素也只得到了残缺或曲线式的发挥，扼杀时间的成分浓重。话说回来，我个人一直对本作不能继承人物的能力和技能这一点不甚满意。虽然，这种不继承是帝国系列的一贯做法；虽然，这次再把全人物培养一遍确实比以前便捷，但我仍然很烦闷。贯彻这个传统，其实正说明作品本身游玩内容的匮乏——它需要靠挪用前作的育成要素，并要求大家重来一遍以填塞自己大部分的游戏时间。尽管本作的育成方式有了一定改变，但这种表象的转变是势所必然的，不然未免也太露骨了。

帝国虽然一直在强调自身的战略性，但其实我们可以看出，它的制作重心和前进方向其实走的是另外两个极端：以收集和培养为主要目的的RPG性质，以及用大伤害来强调难度的ACT性质。前者是无双系列赖以创造辉煌的要素，也是整个业界目前的流行趋势，只要能够处理得好了，无可厚非。但实际上光荣已经在两作无双的资料片中没有引入新武器了，这实在令系列fans感到失望。

至于难度的处理问题，无双也逐渐走入了一条可以令制作方省心的道路，那就是无耻兼无理地增强敌人的攻防能力。在本作的地狱难度下，被打两下就“再临”发动，四下就game over也不是什么稀罕事。一个冲刺攻击就能打掉我们四分之三甚至更多的血，而这种攻击常常是敌人从画面外冲进来偷袭，有时实在是令人无可奈何加无比郁闷外加无名火起。与之相对应的，是自身在高难度下所能造成的伤害的贫弱，若想以自身判断能力和对招式性能的掌握做一场“堂堂正正”的战斗，却发现只能一丝丝地蹭血。这种单纯在伤害运算上做文章的结果，就是毁灭了大部分的作战变数和乐趣，一般到最后只能是倚仗修罗无双了结敌人。



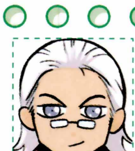
难度的制造趋于省心和简单化，其实不单是无双一个系列的问题。而且话说回来，对于不少人而言，无双在他们眼里其实更多是一个RPG——相信我这么说大家能理解。但正如在前面说到的，这次的帝国在RPG方面做得也是比较欠缺，那么剩下来可称为亮点的，就只有中间那点儿战略性了。

本作新创的阵形系统是一个比较有意思的东西，它为战场注入了一些新的变数，要求我们做进一步的战略性思考，这就为游戏进程带来了更多的乐趣。如何合理搭配出战阵形，如何干扰和对抗敌人的布阵，如何配合自己当前的优势阵形作出合理的行动……都是我们要去策划、去根据实际形势调整的。总之，阵形的出现是一个亮点，尽管现在对其各方面的处理还显得比较朴素，但假以时日，也许会有不错的调整空间。

其实帝国在政略方面始终有的问题就是策略执行的即时性以及结果的相对确定性，而缺乏其它参数的制约，这些设定大幅削减了“变化”的空间。同时最大的不可控因素只是拼几率刷新卡，这种重复性的劳作也更多加强的是“收集”的感觉，而非“战略”。当然了，受限于帝国本身的游戏方式，它对内政的处理也许只能采取此类做法。那么是否可以由此说，光荣通过帝国所作的尝试，其实是不甚成功的呢——不是定论，我个人的随想而已。

本作差不多可以给个B的水平，要说B-也未尝没有理由。总之，脸儿太熟是失分的关键所在。

B



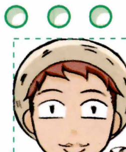
【点评人/雪飞】如果是初次接触无双系列的玩家，一定会对本作非常满意，但是现在无双作品已经上市了多代，每年都要玩上几款三国无双、战国无双正统作品以及其他厂商制作的无双类作品，因此本款作品对老玩家来说，缺乏一些吸引力。厂商一直在强调着帝国中的战略要素，将其活用到无双模式中，但是在游戏中，虽然阵形的创新可以算是本作的亮点，导入了一些新的战术思想，但玩家并不能感受到其更多的重要作用，看来想真正让战略和无双融合，还要需要很长的时间。前作两位特殊护卫虽说正式转正，但是动作仍属“借用”，实在缺乏诚意。

C



【点评人/龙马】帝国系列一直旨在把无双系列和光荣引以为豪的历史战略游戏结合起来，但是一直都只是给人一种“修罗模式加强版”的感觉，动作和战略等方面都有缩水（战略方面尤甚），可以说两边都有点儿不太讨好，而且在大部分东西都与前代正统无双基本完全相同的情况下，要玩家重新再把所有武器道具收集一遍、所有人的能力再练满一遍，实在是非死忠不会去干的事情。只能说本作在创新上实在非常有限，真正喜欢无双和完全没有接触过的都可以找到自己的乐趣，但是像小编这样只是每作挑一两个喜欢的角色拿到最强武器的人玩起来则没有多大乐趣。

B



【点评人/小沛】炒冷饭的做法不见得是不思进取，关键看能不能炒出新的味道。本作的推出是再意料之中不过了，之后在游戏性上提高了多少才是评判游戏好坏的关键。就这款游戏而言，新增的要素中大多数都没有足够的新鲜感，甚至对于系列的玩家来说，有的设定很不体贴，还增加了游戏的负担。最明显的就是游戏不继承《战国无双2》的记录，所有的武将还要再练一遍，这个工程的浩大恐怕会令很多玩家非常头痛。说回来，这次的帝国实在是循规蹈矩得很，只在系列的基础上进行了小幅的改良，如果你不觉得重复乏味的话，可以拿来消磨时间。

B

战前准备时我们可以自由选择战国无双1&2代全部背景音乐于战场上播放，是很不错的设定哦。



玛娜世界的传奇历史

沧海桑田十五载，圣剑传说浪漫谭

口文/太阳黑子工作室
合体怪兽meluya

1987年初，SQUARE在杂志上以“DOG”的名义发布了在任天堂Disk System上《圣剑传说——The Emergence of Excalibur》的开发计划。打着“超大作RPG”的名号，杂志一口气公布了9名角色的插画，并称其为“系列全五作第一作”。

随着Disk System的沉沦，DOG团队也逐渐销声匿迹。这个胎死腹中的圣剑前身，除了继承同名的商标外，与现在的作品再也没有任何联系了。同年12月，《最终幻想》发售，SQUARE开始走出低谷。3年后，SQURAE野心复燃，重拾起“圣剑传说”的商标，在GAMEBOY上正式发售第一作。这个著名的游戏系列，以这样不寻常的方式诞生了；但谁也没有想到她往后的道路是如此幸运，却又如此坎坷。

注：Disk System，即任天堂于1986年2月21日发售的磁碟机，是当年家用机FC的外挂机器。

“DOG”全称“Disk Original Group”，是SQUARE与6个游戏厂家于1986年7月14日成立的小组，专门为Disk System制作发售游戏。）

圣剑传说 最终幻想外传
脱胎于最终幻想的初代圣剑作品

机种/GB 容量/2M 发售日/1991年6月28日 销量/约45万
导演、人设/石井浩一 剧本、策划/北濑佳范
音乐/伊藤贤治

早期的最终幻想是SQURAE日后著名系列的温床。《最终幻想2》孕育出河津秋敏与《浪漫沙加》系列；而《圣剑传说》之父石井浩一也是《最终幻想》前三作的重要功臣。一直以来，《最终幻想》、《浪漫沙加》、《圣剑传说》并称为SQURAE的三大RPG。但有趣的是，《圣剑传说》1代在日本诞生的时候是挂着“最终幻想外传”的名号的。

带着和最终幻想前三作相同外貌的主角小人，1991年6月8日，SQUARE的第一个A-RPG（动作角色扮演游戏）出现在掌机上。作为外传，《圣剑传说》1代（以下简称《圣剑1》）中的魔法名字**ケアル**、**ファイア**以及陆行鸟都是来源于最终幻想系列。同时在《圣剑1》的故事中初次出现的“玛娜”，日后更成为系列的标志，玛娜一族、玛娜之树成为了玩家再熟悉不过的名字。玛娜(MANA）一词，起源于太平洋岛屿土著原始宗教信仰里的神秘力量与元素，被视为一种超自然的能量，通过注入武器或者人体，能带来一系列状态变化。这种理解，在后来成为奇幻小说里的魔力源泉，在各类游戏作品中也层出不穷。《圣剑1》中神秘的玛娜一族，与支撑着世界的魔法力量有千丝万缕的联系。到了今天，“玛娜”的名字在新作的标题中不断出现，这个系列不可动摇的主题早在15年前被确立。



作为掌机作品，《圣剑1》的系统很简单。在与《赛尔达传说》十分类似的地图画面上，主角以简单的动作与敌人直接战斗，攻击模式分为砍、刺两种，另外一个键提供魔法攻击，而画面下方的必杀槽自动蓄满时就能发动必杀技。游戏也有和赛尔达类似的解谜设定，用特殊的武器可以砍草、开路。与赛尔达不同的地方在于，本作杀死敌人后能得到经验值，能通过升级与更换装备增加能力，这是来自日式RPG的影响。同时《圣剑1》在升级时设定了四种“职业方向”，每次都可选择其中一种，影响各项能力的成长。玩家可以选择当个魔法师或战士，虽然只是能力上有区别，但耐玩性已经提高不少。故事进行中还会加入不少AI控制的同伴，在战斗中他们是无敌的，玩家不必操心保护。最重要的是作为A-RPG，《圣剑1》的战斗部分毫不拖沓，使用两个按钮便可流畅完成攻击、魔法、必杀，全无菜单操作，一气呵成。这点在日后的几作反而没有做到。

游戏的序幕在一片哀伤与悲凉中展开，主角是终日与怪物搏斗的角斗士，身边的好友一个一个死去。成功越狱后，却在躲避追杀途中不慎堕下瀑布。大难不死后，遇上了同样落难的神秘女主角，从而踏上了冒险的旅途。当年负责剧本的北濑佳范，今日已成为《最终幻想》系列最重主要的制作人。这是一个教科书般的古典式RPG剧本，虽无太多精彩的细节描写，但整体连贯，序幕与结局令人难忘，整体上相当大气。

《圣剑1》虽然是15年前的黑白画面，但场景却非常精致。比起画面，更值得一谈的是伊藤贤治的音乐。为《沙加》系列作曲的伊藤贤治一直以激昂的战斗音乐著称，但在《圣剑1》中，我们听到的是与北濑悲伤的序幕配合得天衣无缝的Rising Sun，在绝望中努力寻找道路的Endless Battlefield……在深夜的被窝里偷偷拿着电筒玩砖头机的年代，这是笔者唯一不舍得把音乐关掉的游戏。

《圣剑1》最后在日本卖出了45万份，为其日后系列化奠定了基础。她的系统简单而富变化，战斗手感流畅，剧本优秀，作为初代作评价相当高。在系列老玩家中，1代甚至被狂热者称呼为“最高杰作”，是SQUARE早年对游戏可玩性孜孜不倦的追求精神最好的印证。

（SQUARE ENIX从2006年8月开始在SoftBank 3G终端网络上用S!アプリ





提供《圣剑传说》1代的同名复刻版下载。这个作品与《新约·圣剑传说》完全不同，画面虽是彩色，但却是以GAMEBOY版黑白画面为蓝本重制的。有兴趣的玩家可以到官方主页查看介绍。）

圣剑传说2

独立发展自成体系的标志性作品

机种/SFC 容量/16M 发售日/1993年8月6日 销量/约150万
制作人、剧本/田中弘道 导演/石井浩一、田中弘道人设/龟冈慎一、冈庭慎一郎 音乐/菊田裕树

“人们总是觉得：‘APRG也需要剧情攻略？肯定是很短篇幅的吧’，但这样的想法完全错了……”

这是13年前杂志上《圣剑传说2》攻略的卷首语，至今仍然历历在目。在取得1代成功后，SQUARE决心把圣剑传说系列独立化，于是坂口博信的大学同学、最终幻想1～3的主要游戏设计者田中弘道也加入了制作团队。1993年8月6日，标志着新挑战的16M容量，带着华丽的画面以及比1代扩充数倍的内容，《圣剑2》以全新的面孔出现了。



“SQUARESOFT”的字样伴随神秘的叫声出现，在“圣剑传说2”的巨大标题下，3名主角静立于林中。随着镜头慢慢拉开，视野逐渐变阔，当扩大至全屏之时，3名主角仰视古老而巨大的玛娜之树的场景赫然出现，同时，无数红鸟群从画面一侧飞出，不断穿越整个画面……不寻常的开场，叙述着一个不寻常的故事。开场音乐《天使的恐惧》回荡于玛娜树下，这不平凡的意境，不禁让人浮想联翩。这个出色的开场画面处理，即使以今天的眼光去看也是一流的。另一方面，《圣剑2》也是SQUARE早年重要功臣——天才程序员纳什·吉贝利（NASIR GEBELLI）在SQUARE的绝尘之作。不知道又有多少老玩家能留意到，标题画面中被排在第一句出现的“PROGRAMMED BY NASIR”……

《圣剑2》的剧情中是固定的三人队伍，而那个足以在家用机历史上添上一笔的设计——多人玩的A-RPG，将动作游戏中的合作带进了RPG中。利用SFC的分插器，甚至支持三人同屏战斗。可以与朋友合作打RPG中的BOSS？这种感觉是破天荒的。当一个人进行游戏时，同伴可交由AI控制，而2P控制或电脑控制可以随时切换，朋友可以随时加入。直至今日，还有玩家津津乐道：“当年我拿剑上前，后面一人回复，一人用魔法攻击，合作天衣无缝……”而这个首创的多人A-RPG合作，也成为了游戏最大的卖点。

在系统上，屏弃了来自最终幻想的要素后，2代把初代砍、刺、必杀等行动和熟悉的怪物继承了下来。在重新塑造的世界观中，《圣剑2》首次完成了一套自己的精灵魔法系统，系列精灵的形象和名字也是在此作定型。首次引入的圆环菜单也成为了系列的标志。而游戏里丰富的八把武器，使用上各有差异，除了可以打造强化外，也引入了熟练度的设计。随着一个人对武器的熟练度增加，必杀技还能升级。不同武器更可用于解谜，剑可以砍草，鞭子可以拉住对岸木桩，这些要素也在1代的基础上作了强化。但本作在操作流畅度上却留下了诟病，首当其冲是ACT部分怪异的判定和令人难以理解的硬直。另外，在战斗中必须等待蓄力才可以发动一次有效攻击，设计初衷上本是为了还原RPG的回合制概念，但游戏节奏也受到严重影响。本作使用道具、魔法时有同样问题，玩家必须暂停游戏进入菜单操作，魔法发动后所有动作暂停以播放动画，最后则肯定能命中。相信这个设计也是为了强调RPG元素，降低对操作的要求，但严重破坏了游戏的平衡，很多BOSS只需要不断按出菜单施放魔法便可轻松取胜，无任何动作性可言。这也是本系列向RPG要素倾斜的开始。

受日本NHK电视台90～91年间播放的著名动画《蓝宝石之谜》影响，《圣剑2》也是整个系列科幻元素最多的一作，迷宫中各种机械与巨大要塞层出不穷，相关的人名、剧情也在游戏中随处可见。在《圣剑2》的世界中，很久以前人类利用玛娜的力量创造了文明，更发动了战争，建造了一艘“玛娜要塞”。强大的力量引起众神之怒，神派下巨大的神兽与要塞激战，世界陷于一片火海。眼看世界就要毁灭，一位手执玛娜圣剑的骑士将要塞攻陷，神兽从此也不知所踪，世界才得以回复和平。现在，历史将再一次重演，三名主角拉迪、布莉、波尔的命运与玛娜、神兽连在一起。田中弘道在剧本中花了很多心血，使得《圣剑2》的流程很长，故事性也比起早期的A-RPG强得多，显得非常不一般。剧情上也很强调自由度，中前期玩家可自由选择进行路线，也因此可以引发出几种剧情与对白。

《圣剑2》首次起用了龟冈慎一设计三名主角（其余人设为冈庭慎一郎）。擅长水彩画风的龟冈慎一作品线条独特、用色丰富，描绘的人物充满童趣，一举确立了整个圣剑传说系列的幻想风格。画面上，《圣剑2》在技术上倾尽全力，是SFC上少数动用到512×224像素高解析度画面的游戏，是SQUARE黄金年代画面技术的转折点。村边小河的潺潺细流，林荫道阳光投下的斑斑

缔造玛娜传说的创世英雄



石井浩一

参与作品：
圣剑传说全系列

大概谁都没有想到，曾经利用业余时间进入SQUARE打工的石井浩一日后给广大游戏玩家带来了绚烂的圣剑之梦。

石井虽然最初负责的是美术方面的工作，但个人兴趣以及过人天赋令他很快从平凡的打工者中颖脱而出，在1986年成为了SQUARE的正式员工。当时的SQUARE经营状况十分糟糕，正在开发《最终幻想》准备背水一战。平时深得坂口博信信赖的石井被指派了企化与战斗美术的重任。随着最终幻想大获成功，SQUARE迈上了高速发展的轨道，初代的参与者们更是一跃成为了业界受瞩目的精英，年轻的石井也不例外。在接下来的三年内，他又作为主要人员参加了最终幻想2与3的开发，奠定了系列的辉煌之基。

1989任天堂Gameboy诞生，不甘错失机会的SQUARE自然也是迅速投入了携带型游戏的开发，开发线的增多也致使人员的分流，石井作为FF系列的骨干，而且参与了《魔界塔士SAGA》的开发，因此得到了在GB上主持开发全新作品的机会，这也



圣剑的传承者 行进在玛娜之树下……

彻底改变了石井的人生。随后在圣剑1中担任主要工作，并使得系列日后大获成功，石井浩一也因此被称为“圣剑传说之父”。

石井不但在美术方面颇有造诣，而且在剧情与世界观的营造上也很有才华。初代圣剑仅仅用黑白画面就塑造了令玩家感动的童话，随着圣剑系列作品的增加，石井也将世界观不断完善，一说起玛娜、拉比、神兽，人们十之八九会在脑海中闪出“圣剑传说”这个单词，系列的影响力已经不是用销量可以衡量的了，这也就是为什么虽然后起之秀《王国之心》的销量远超圣剑作品，但对于SQUARE ENIX来说，圣剑仍然是最重要的A-RPG品牌。石井现任SE第八开发部部长，负责所有圣剑系列作品的开发，在接下来的一年内，圣剑将在石井的指挥下迈上多元化发展的道路。作为参与过SQUARE三大RPG系列开发的元老，多才多艺的石井将续写其圣剑之梦。

顺便一提，石井也是SQUARE著名吉祥物陆行鸟的生父，因此圣剑初代里也有这只可爱大鸟的登场。



田中弘道

参与作品：
圣剑传说2、圣剑传说3

论资历来说，田中比石井更深厚，同时也是极富传奇色彩的人物。他是坂口博信的同学，在其力邀下退学加入了前途未卜的SQUARE，参与了公司初期很多作品的开发，例如以DOG名义发售的《水晶之龙》，这些作品现在来看非常平庸，但对于初出茅庐的SQUARE来说已属不易。在《最终幻想》一跃成名后，负责游戏设计的田中终于展现了自己的能力，并陆续参与了一批奠定SQUARE在日本RPG界地位的游戏。与石井一样，田中也是现存不多的参与过三大RPG系列开发的元老，最近在

点点，细节之处尽显诚意。SFC的旋转缩放功能也被巧妙地利用，玩家后期可以360度自由飞行，骑着法拉米翱翔天空，俯视大地，视觉效果相当震撼。这个技术之后被沿用到《最终幻想6》。画面上的不惜重本也将SQUARE一直以来游戏电影化的决心表露无遗。负责2代音乐的菊田裕树也获得了极高评价，一扫伊藤贤治的哀伤之风，配合2代本身轻快的剧情，清新、欢快、独特、节奏性强的民风乐曲，与整体风格共融共生。其中，最著名的开场的音乐《天使の怖れ（天使的恐惧）》，也被演奏成多个版本，广为流传。



150万的最终销量使《圣剑2》创造了一个销量神话，不但是整个系列唯一一部百万作品，在SQUARE整个SFC年代也只是仅次于《最终幻想5》、《最终幻想6》、《超时空之轮》。《圣剑传说2》首次确立了整个系列的风格，提出了“多人游玩的A-RPG”、“系统与故事不逊色普通RPG的A-RPG”的概念，在整个系列发展史上完成了最重要的起步。



（NASIR GEBELLI虽然是被誉为APPLEII游戏三大奇才，为SQUARE早期的发展做出重大贡献，但他写的程序BUG之多也是首屈一指。讽刺的是，作为他在SQUARE的最后一个作品，《圣剑传说2》也充满着各种不可思议的BUG，甚至有BOSS战后令游戏无法进行的重大恶性BUG。）

圣剑传说3

在超任成熟期华丽登场的三代目巨作

机种/SFC　容量/32M　发售日/1995年9月30日　销量/约80万

导演、剧本/田中弘道　策划/石井浩一　人设/石井浩一、龟冈慎一　插画/结城信辉　音乐/菊田裕

1995年9月30日，《圣剑传说3》正式发售。SQUARE动用了2代的原班人马，田中弘道、石井浩一、菊田裕树、龟冈慎一均在队中，此外还聘请了动画界著名的结城信辉负责游戏中的插画。1995年是SQUARE在SFC时代的巅峰期，同年发售的RPG有《超时空之钥》、《浪漫沙加3》，无一不是如雷贯耳之作。

3代风格和2代保持一致，主题仍然围绕玛娜展开。除了声光效果登峰造极外，《圣剑3》也将这个系列的创作理念尽情发挥，进一步削弱动作性的同时，游戏的人物、剧本与系统也得到了前所未有的强化。对于国内的玩家而言，95年刚好赶上SFC流行的热潮，因此相信《圣剑3》也是最多人耳闻熟详的一作。

3代的队伍也是3人，多人玩的设定仍然被保留。主角人数比前作再翻一倍，达到6人，并在游戏开始时可以自由组合队伍。比起前作，3代的最大变化是引入了职业系统——6名角色可以在18级和38级转职，两次都可以选择光、暗不同路线，最后引发出各具特色的“光光”“暗暗”“光暗”等职业搭配。光暗职业各司其职，分别拥有不同的技能。游戏也引入了昼夜变化、精灵日以及种植的要素，玩家必须通过种植来打开第二次转职的封印。6名角色，总共24种职业，足可见耐玩度之高，一个狂热玩家把《圣剑3》打穿5、6次，每次的队伍都可以完全不一样。根据开始选择的主角，最终BOSS总共有3个，所以单单为了看全最终BOSS，也至少要打三次，内容相当丰富。



本作战斗的操作感是与1、2代相比逊色的地方。在3代中，动作部分的可操控性已经降到了系列最低，甚至加入了按住A自动战斗的设计，让你不需要再绞尽脑汁去对付杂鱼。不少人对A-PRG采用这样的设计褒贬不一，也是《圣剑3》最受争议的部分。在BOSS战的设计中，《圣剑3》给出了一份十分独特的答卷——魔法技能大战。继承2代的强力魔法，这次全屏暂停的华丽魔法演出概念被更加强烈地灌输。《圣剑3》的BOSS战都是相当紧张刺激的，敌方的魔法连击，己方也一直喘不过气来的辅助、回复、攻击……每个BOSS从造型到招式上都非常绚丽，这点也体现了石井、田中对本作的理解，他们追求的便是这种更接近RPG的紧张战斗，没有回合制，ACT方面也不用是高手，反而在战略上的思考，丝毫不低于一般的RPG作品。初次见到红莲魔导士雨点般的古代魔法连击，气势磅礴，今日回想起仍然不寒而栗。

除去复杂的系统，庞大的剧本与角色关系也是《圣剑3》的核心。这次的主题同样离不开玛娜圣剑与神兽：很久以前玛娜女神手执圣剑击败了八只让世界处于水深火热的神兽，并将它们封印在八颗玛娜之石下。随着玛娜之力正急速减弱，神兽逐渐挣脱封印，故事的序幕，女神派遣四个妖精去寻找掌管时间、元素以及看守神兽的八位精灵。如果说《圣剑传说2》的故事像一首动人的小夜曲，那《圣剑传说3》就是一个壮大的历史故事。六名出身不同的主角命运交织在一起，构成了整个游戏的主线，各国势力的关系也有相当完整的描述。而《圣剑3》的另一个特色，就是拥有很多让人印象深刻的敌方角色：红莲魔导士布莱恩、黑耀之骑士、黑暗贵公子等等……结合华丽的BOSS招式，每一次的对战都让人感到兴奋莫名。



《圣剑3》拥有SFC上的最强画面，每个细节皆是美仑美奂，地图上的风吹草动也被细致地表现。继续负责音乐的菊田裕树也是费尽心思，刻意不采用电子乐风格，而是充分调动SFC有限的同时发音机能去模拟浑厚的乐团演奏效果，苍劲而雄壮。在SQURAE作品的众多原声碟中，《圣剑3》长年以来都是最具特色的一张。

由于多方面的原因，3代没能突破前作的销量，最终销量在80万左右。一说是在测试途中发现问题，导致延期后错失商机，对自社和当时正在与PS、SS苦战的任天堂都造成了不少打击。也许是对个性和画面的过度诉求，致使《圣剑3》在A-RPG的领域充满了不同的声音。其实我们不必过于拘泥对游戏类型的定义，《圣剑3》的确大胆创造了许多与众不同的东西，给95年左右开始接触SFC的很多国内玩家留下了美好回忆。

神圣玛娜之力是这个世界的根源

经历十五年风雨的经典系列名作!!



一年后，任天堂与SQUARE正式决裂。至此，《圣剑传说》中止了在任天堂家用机上的脚步。回望SFC上的二部作品，自以FF外传的名义初出茅庐以来，这个风格独特的作品经过了不少洗礼，已经自成一体。虽然每作都不可能尽善尽美，但她的与众不同，在日本A-RPG发展史上也留下了不可磨灭的痕迹。

圣剑传说 玛娜传奇

转战PS平台 成就系列外传

机种/PS 发售日/1999年7月15日 销量/约72万
制作人/河津秋敏 导演、策划/石井浩一 剧本/井上信行等 人设/龟冈慎一 音乐/下村阳子

1999年7月15日，在经过四年的等待后，《圣剑传说》系列终于再次推出新作。作为PS上唯一的作品，这次的《圣剑传说 玛娜传奇》（Legend of Mana，简称LOM）是一个外传，游戏中叙事模式和系统变得非常超前，几乎全盘否定了SFC二作的模式。无论对新老玩家，这次变革都是一次不小的冲击。

相比起四年前的制作阵容，主制作人中石井浩一留任，田中弘道则离开了团队，取而代之的是《沙加》之父河津秋敏。菊田裕树在完成动作游戏《双界仪》的音乐后，在1997年已经离开了SQUARE，因此“SQUARE音乐女王”下村阳子担任了作曲。人设方面依然是龟冈慎一担任主要角色，其余的工作则交给了池田奈。全新的制作团队，也意味着一部与别不同的作品的面世。



“我认为积木镇是存在的，诗人也这么说。世界是幻想出来的，如果你没能找到，只要幻想一下就出现了”。整个《圣剑LOM》的系统核心，就是这个令人难以理解的“世界创造系统”。在游戏过程中，玩家会得到25个“Artifact（人造物）”，每一个A.F代表着一个游戏场景，可能是村庄或者迷宫。玩家必须在空空如也的“花・蒂尔”世界上自由摆放它们。相邻A.F的摆放位置会受各自玛娜等级的影响，从而怪物强度、魔法强弱、果实种植成果都会发生变化，甚至影响到特殊事件的发生。要摆放出合理的游戏世界，需要一开始的详细规划。这个核心统筹着大量相关要素，其中包括数量繁多的收集和养成系统，让人目不暇接。武器锻造、乐器作成、植物培养、魔兵作成、饲养宠物，构成一张复杂的系统网络。这些要素都有相当大的研究空间，光武器锻造就非常复杂及耐玩，给喜爱收集和合成的玩家带来了福音。



作外A-RPG的核心，LOM在战斗系统上也是费尽了苦心。2人战斗继续被保留，但场景中的战斗则改成了2向移动，战斗结束后所有数值会得到回复，这些设定都有别于普通作品。攻击共分弱攻击、强攻击、技能、命令技、必杀技、魔法多种，武器也从单手剑到长枪共分11种，可谓多姿多彩。为了重新强调战斗的流畅性，LOM终于取消了以往的菜单操作，技能通过装备后能直接以快捷键放出，更加入了类似格斗游戏的“搓招”。虽然这些设计的出发点让人觉得兴奋，但问题也随之而至，手感的问题解决得不算好，而且技能施放需要准备时间，经常会有“空招”出现，让人哭笑不得。越是丰富复杂的系统，做不好就越容易形成鸡肋，与前2代一样，虽然玩法丰富程度排在系列之最，但根本问题仍然没有得到解决，让人感到遗憾。

与这个画册般的童话世界带给人的印象完全相反的是，这作的故事描绘的是追溯万物源流的壮大物语，主题晦涩难懂，线索凌乱且分散。在梦中听见玛娜女神声音的主角，在世界中探求象征着爱的“玛娜”。在这个幻想世界里，主角就像一个穿梭其中的过客，以旁观者的姿态目睹世间百态。这个世界到处都是奇怪的亚人族，玩家也可以见到商人尼基塔、工匠沃特等熟悉的身影。大胆的“自由剧本”的概念贯穿游戏，68个独立成章的小事件

DS上发售的热门游戏《最终幻想3》复刻版便是由田中担任制作人，在采访中田中也回忆了不少16年开发《最终幻想3》的逸闻趣事。

田中真正参与的圣剑作品只有SFC上的两作，但正是在这两部杰作中贡献使田中成为了系列中最重要的制作人之一。石井是系列的生父，而田中则将之发扬光大。他将石井的世界观构思落实到了游戏的剧本上，2和3宏大的剧情都是拜其所赐。《圣剑2》的系统也跳出了初代类似赛尔达传说的游戏方式，确立了圣剑独有的风格；而在《圣剑3》中，田中更是担当导演，将这种风格进化到了新的境界。田中在系统设计方面奇想天外的风格确实给圣剑带来了质的变化，迄今仍有很多人坚持认为2和3才是代表圣剑系列的顶点作品。

田中的设计风格在《异度装甲》与《时空之轮》中延续了下去，也是《最终幻想11》的主要制作人。他现在担任SE第三开发部部长，负责网络游戏的发展，已经很少在单机游戏制作阵容中看到他的名字了。

菊田裕树

参与作品：
圣剑传说2、圣剑传说3

虽然菊田在SQUARE工作的时间并不长，而且负责的作品也并没有其他作曲家那么多，但凭借其在圣剑传说2和3中留下的那些脍炙人口的作品，也

足以让我们将他列入圣剑传说的史册中。菊田1991年加入了SQUARE的音乐部门，最初负责《浪漫沙加》的效果音制作，随后在《圣剑传说2》中开始大放异彩。

菊田明快的幻想曲风与圣剑2和3的世界观可谓天造地设。除了2代开场的优美《天使の怖れ》，战斗音乐方面菊田也一点不输给伊藤，《子午线の祀り》被认为是SQUARE历史上最著名的战斗音乐之一。菊田在去年的回忆录中提到当年《圣剑2》的初版音乐只用了两周时间就完成，效率惊人。菊田在当时位于最能发挥SFC音乐机能的作曲家之列，旋律编写非常出色，哪怕只要一小段也令人回味无穷，所以即使在十多年后的今天，圣剑2和3的音乐仍然为不少玩家推崇。

令人意外的是，菊田本身并不是音乐科班出身，而是文科毕业，所以对于文化知识的了解也比普通作曲人要广泛，亲自撰写的CD说明书很受爱好者欢迎。多才多艺的菊田依然无法割舍游戏音乐与圣剑系列，宣称正在制作结合原作与自己世界观的圣剑2音乐的混音大碟，爱好者们翘首以盼。



伊藤贤治

参与作品：
圣剑传说1、圣剑传说4、新约·圣剑传说、圣剑传说 玛娜之子

伊藤贤治是一位高产的作曲家，参加过沙加系列和圣剑



组成整个故事，这其中又细分为15个系列。其中，由井上信行、八木正人、生田美和三人描绘的主要篇章伊斯塔篇、宝石泥棒篇、屠龙篇，分别用一些象征物来表现了花・蒂尔世界的历史和现状。经历了它们后，主角才能踏入玛娜女神的圣域。在这些充满哲理的对话中，也许每个玩家都会有不同的感受和理解……

《圣剑LOM》的画面也许是整个游戏最出色的部分，负责人津田幸治也曾经出色地担任过《圣剑3》和《沙加开拓者》的背景美工。LOM采用的是与《沙加开拓者2》相同的2D水彩画风格，完美展现梦幻画册般的世界。谈到音乐制作人的转换，下村阳子的表现也令人难以忘怀。出身自CAPCOM的下村阳子，在这之前曾担任过《LIVE A LIVE》这个多风格RPG的作曲，除此之外《超级玛莉RPG》、《前线任务》、《寄生前夜》几个作品风格无一雷同，对多元化音乐的诠释达到惊人程度。《圣剑LOM》的多彩世界，与下村阳子的特点成了绝配。在游戏的最后，一曲瑞典语的《Song of Mana》从沉静的钢琴曲开始，将听众引入广阔的天空，最后又归于静寂，游戏才悄然结束。（附带一提，下村阳子便是后来赫赫有名的《王国之心》作曲。）

因为同期的《最终幻想8》在日本超过360万销量创下了记录，而《圣剑LOM》只有尴尬的72万，SQUARE对此进行了战略变更。制作组员们纷纷感到强烈不满，龟冈慎一、井上信行、津田幸治等人毅然退社，于2000年6月30日自行设立了"Brownie Brown"，成为了任天堂的子会社，从此圣剑小组和SQUARE正式决裂。《Legend of Mana》结束了，玛娜的传说也因此告一段落……



新约·圣剑传说
回归掌机系列原点的失落的感动

机种/GBA 容量/128M 发售日/2003年8月29日 销量/约27万
制作人/石井浩一　导演/大印建生　剧本/生田美和　人设/龟冈慎一　音乐/伊藤贤治

2002年是SQUARE最为动荡的一年。3月9日，《日本经济新闻》朝刊突然以整个版面刊登了一则惊人消息：阔别5年后SQUARE与任天堂再度合作！（日经上的新闻对企业股价影响举足轻重。）SQUARE的真正想法其实众所周知——谁也无法抗拒掌机市场的巨大利润。GBA上重现SQURAE在SFC的经典作品不再是梦，对于《圣剑传说》的玩家来说更是如此。

同年11月，日本游戏界的大地震新闻发表——SQUARE正式在来年与ENIX合并。令玩家感到欣慰的是，这并未对SQUARE原来的游戏系列造成很大影响。年底，《圣剑传说》系列终于如愿发表新作，GB上的1代回归GBA，这次的复刻命名为《新约・圣剑传说》。

让玩家感动的是，宣传画上一眼就可以看出龟冈慎一熟悉的画风。龟冈担任社长的Brownie Brown会社(简称BB社）在成为任天堂第二方后，曾经在GBA上发售过RPG作品《魔法假期》。这一次SQURAE找回已经退社的自由作曲家伊藤贤治，与Brownie Brown一众员工再次携手，重新打造这部圣剑传说的原点。

Brownie Brown会社虽然只有十数人，但其美工实力强大，从《魔法假期》中可见一斑。《圣剑传说》实际上是从2代开始发展，因此1代风格与续作有很大出入。通过这次的复刻，大量新要素被导入，风格也被统一，可视为对系列的重要补充。在新约中，玩家基本上看不见来自最终幻想的要素了。2003年，SQUARE开始在杂志与电视上疯狂广告轰炸——"还记得，那时的感动吗？"正在玩着Gameboy的小孩子，摇身一变成为手握GBASP的少年，但脸上执着的神情依旧。各种新旧画面的强烈对比，让Brownie Brown全力描绘的新场景发挥着数十倍的宣传效果。终于，2003年8月29日，《新约・圣剑传说》正式发售。



新约虽然是1代的复刻，系统上却是集大成之作，不但吸收了2、3、LOM中的众多优点，甚至可以看见《魔法假期》的联机系统（召唤魔法）。细数可以发现，圆环菜单、精灵魔法、必杀技、多武器、职业、昼夜、果园种植、锻造等等都被作为新要素加入了游戏，当中还包括尼基塔、大炮屋等熟悉的人和物，在新约中的确能找到每一代的影子。而这次的职业系统是在1代的基础上发展的，通过升级时的选择方向，可以影响人物的职业，后期更有专门的高级职业，六大系四十二种职业，已经有了当年《圣剑传说3》的影子。作为一个便携机游戏，可玩性如此丰富，似乎已经无可挑剔了。但《新约・圣剑传说》在华丽的系统背后却藏有不少隐忧。

首先是晦涩的战斗手感，按节奏才能出连击的设计，让人感觉怪异。武器判定范围很小，各种武器区别并不明晰，这是整个系列的老毛病了。武器又分为三大属性，分别是斩、叩、突，用以打击不同的敌人。这本来是不错的设计，但属性相克时，对敌人无法造成伤害，这就意味着玩家战斗中会被逼着不断按出菜单更换武器，流畅度全无。而亲切的圆环菜单也成为了这次的败笔，结构相当繁琐，使用道具和更换武器需要不断翻页，与以往的简洁无法相比。上述两者一结合，游戏的节奏就成为了噩梦——大部分时间内，玩家见到不同属性的敌人，宁愿绕过不打，也肯定不愿意按几层菜单出来换把武器，仅仅就为了砍上几刀……

这次的同伴系统也是诟病之一。为了更真实体现游

游戏诞生于英才辈出的黄金时代。

在新的时代继续创造玛娜的传说……

戏，Brownie Brown为这次的同伴加入了生命值。但其AI思考能力只能以哭笑不得来形容：稍微复杂点的路就会被地形卡住，无论是BOSS战和杂鱼战中都是活靶。大部分时间玩家只能看到一只鬼魂跟着，而不是同伴。职业系统的设计也充满了矛盾，打着自由转职的旗子，实际上设计的路线太过死板，也无法走回头路。玩家升了数级后，只能硬着头皮在一条窄路上继续走下去。最后一点也是最令人难以理解的，不知是否为了照顾市场，《新约·圣剑传说》的难度低下已经到了匪夷所思的地步，玩家不需刻意练级攻击力也高得可怕，后期的BOSS甚至是宿敌暗影骑士也居然能几秒毙命……辛苦编织出来的系统网，职业、种植、锻造等等，在这样的低难度下，只剩下收集的意义了。

与拙劣的系统设计部分相对，这次的剧本得到了数倍的强化。负责《新约·圣剑传说》剧本的生田美和，



过去曾担任过《圣剑传说LOM》中宝石泥棒篇的设定。北濑佳范的原剧本得到了极大扩充，游戏也增加了女主角篇，这是原作女主角离去后的故事，生田美和对这段没有交代过的故事作出了完整的构思。带着女性独有的细腻去对故事重新刻画，生田美和在细节与感情上的把握尤其出色。格朗斯与美杜莎的禁断之恋、暗影骑士与德比亚斯两人背负的魔族血脉的命运、利伯爵、美杜莎与伊莎贝拉之间隐约的关系都处理得相当成功。对于复刻作品，新约的剧本是一个极端的例子，从故事结构到主角的身世都完全改写，对于玩家，增加的细节与对白之多，完全可以当一个新故事来阅读了。但事实上撰写出了变化如此大的剧本也是有原因的，原来生田美和本人竟然从来没有玩过原来的《圣剑传说1》……优秀的画面倒是从开发阶段就给人留下了深刻的印象，其精美程度已经接近LOM。Brownie Brown不愧由美工担任社长，《新约·圣剑传说》的场景之美，足以让玩家伫足欣赏。阴森恐怖的吸血鬼公馆，诡异多变的奇岩山，壮丽无比的地下大河，还有如奇景般美丽的玻璃沙漠，每一处都别具匠心，画面发色数相信也已经到了GBA的极限。音乐也与当年相同是由伊藤贤治创作，当然大部分只是重新混音。相比起GB上可怜的单音，这次伊藤的REMIX也算交足功课了，动人的旋律重新经过演绎，让玩家大饱耳福。混音后的音乐对游戏的气氛渲染更加到位，尤其是吟游诗人莱斯拨动琴弦之时，悲伤的歌曲响遍世界，暗影骑士独自站在城墙上……这种水平的意境，在整个系列中也不多见。

也许游戏的设计缺陷只能怪Brownie Brown对细节把握的经验不足，但这些丰富的要素、大幅强化的画面和剧情，都可以见到制作方的诚意。作为SQUARE ENIX成立后的系列第一作，《新约·圣剑传说》最后得到了27万的销量。对于只有10几个人的制作团队，这个成绩完全可以接受了。

就如宣传中的描述一样，过去捧着GB的孩子，现在都已经长大。无论是失望还是惊喜，听着依然动人的片头音乐《Rising Sun》，不禁又想起了广告台词。这份感动你还记得吗？《新约·圣剑传说》结束后，这个系列已经走过了12个年头。一直以来，这个系列孜孜不倦，从不放弃对风格的追求，成功打造出了自己的特点。但同时让人遗憾的是，在操作性和系统上却渐行渐远，这点再一次在新约中表露无遗。圣剑传说系列，的确是到了不得不改变的时候了。

圣剑传说 玛娜之子

老骥伏枥志在千里 旧瓶新酒再谱篇章

机种/NDS 发售日/2006年3月2日 销量/目前30万

制作人/石井浩一 剧本/加藤正人 人设/池田奈绪 音乐/伊藤贤治、岩田匡治、相原隆行

尽管同时公布的《圣剑传说4》吸引了大多数人的目光，但掌机上悄然降临的新作也令人相当期待。SQUARE为圣剑计划打出了“THE WORLD OF MANA”的名字，重塑老系列辉煌的决心不言而喻。在新世代掌机机大战如火如荼之时，传统品牌的去向尤为令人关注。这次SQUARE ENIX选择的依然是任天堂的DS。尽管《最终幻想3》复刻版公布较早，但新圣剑火速公布的各种情报令人意识到，SE也是蓄谋已久了。

2006年3月2日，《圣剑传说 玛娜之子》终于伴随着万众期待的DSL登场了，当天即借DSL东风销售一空。作为与新主机一同发售的“保驾”游戏，SE和任天堂对本作的重视可见一斑。这次的圣剑改由曾经开发过《新创世纪》和《光明之魂》等A-RPG作品的Nex Entertainment制作，因为制作阵容完全更换，所以发售前大家都对圣剑系列的特点能否保持打上了问号。

借助机能与卡带容量的提升，SE也采用了家用机的制作方式，圣剑系列第一次在掌机上使用开场动画。在由Production I.G.制作的精美动画里，四名主角依次出现，人物个性昭然屏间。尽管人设并非系列传统的龟冈慎一，但池田奈绪设计的可爱形象亦符合游戏的世界观，让人更易接受。游戏画面依然保持了圣剑系列的色调，丰富的色彩烘托出童话世界的氛围。音乐再次由伊藤贤治操刀，保持了出色的旋律与节奏，在掌机上首次体会如此品质的音乐，也满足了一众爱好者的愿望。不过由于游戏本身结构的限制，音乐数量偏少，否则评价应能更上一级。

仅仅有了画面和音乐就可以成为优秀的圣剑传说吗？答案显然是否定的。更换制作组给圣剑带来的影响在《玛娜之子》中体现得相当明显，不少系列老玩家纷纷产生疑问：“这还是圣剑传说吗？”系列惯用的标准RPG叙事方式不见了，世界只剩下了一座村庄，其余的都是轻点屏幕即可前去的迷宫。以世界观与剧情见长的圣剑第一次让人感到如此无奈，曾经对圣剑剧情交口称赞的老玩家们在白开水般的剧情中找不到丝毫感动，一时间恶评如潮。

故事发生在以依鲁嘉岛为



系列大部分作品的开发，还负责过《行星格斗》与《陆行鸟迷宫》等游戏。他的战斗音乐风格独特，伊藤给人予深刻的印象主要来源于沙加系列，然而他才是负责过圣剑系列最多作品的作曲家。初代圣剑利用Gameboy简单的音源便写出了极为优美的旋律；2003年在GBA上发售的新约圣剑更是将以前的曲子全部混音，素质同样很高；玛娜之子同样继承了新约的音乐风格，虽然游戏形式与以往的圣剑有了不少区别，但音乐仍然保持了高水准。而即将在年末登场的圣剑4也是伊藤第一次负责掌机之外的圣剑系列作品，备受关注。

伊藤的涉猎很广，在退出SE成为自由职业者之后，除了继续从事一些SE游戏的音乐制作，还负责过著名的《影之心》与《卡片召唤师》系列的音乐，同样受到好评。



田中弘道

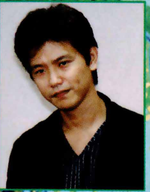
参与作品：
圣剑传说 玛娜传奇、圣剑传说 玛娜英雄

下村阳子的轨迹可以一直追溯到她加入SQUARE之前在CAPCOM的出色作品，因此称她为“游戏音乐界女王”也丝毫不夸张。她的成名作是为CAPOCOM制作的《街头霸王

2》的音乐（当年的街机迷们想不到吧，大家心目中神一般的音乐就出自这位女性作曲家之手），在转到Square之后，她在《LIVE A LIVE》、《前线任务》等作品里都留下了无数脍炙人口的曲子。尽管之前仅仅在《圣剑传说 玛娜传奇》中表现过一次，但很快我们就可以在圣剑异色作品《玛娜英雄》中再次欣赏下村女王的优美旋律了。

作为期盼已久的圣剑系列续作，1999年在PS上发售的《玛娜传奇》别具特色的世界创造设定，让下村这位擅长演绎多种风格音乐的作曲家有了发挥空间。虽然不如菊田那么有童话氛围，但还是诞生了诸如《滅びし煌きの都市》这样的名曲，优美的钢琴与动人心弦的小提琴将情景衬托到了极致。

值得一提的是，下村现在也是SE另一款A-RPG大作《王国之心》系列的御用作曲家，详见下文。



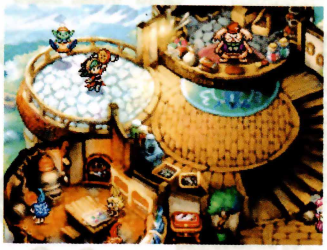
龟冈慎一

参与作品：
圣剑传说2、圣剑传说3、圣剑传说 玛娜传奇、新约·圣剑传说

令多数人对圣剑传说一见钟情的恐怕要得益于整个系列独具特色的人物设计了。龟冈在进入SQUARE之前曾是一名漫画家，他笔下的手脚粗胖、体型圆硕的漫画型角色与世界观非常相衬，自2代开始便一直是系列的标志物之一，以致于一些玩家认为只有龟冈的人设才是正统圣剑的标志。最体现龟冈艺术风格的代表作是《圣剑传说 玛娜传奇》，这部作品即使再过十年也会因为其画面的艺术性被人记住。然而现在SQUARE ENIX已经很少在家用机上制作2D游戏，以龟冈为首的圣剑小组将在Brownie Brown继续维系他们心中的2D之梦。



中心的“花·蒂尔”大陆上。十年前，一场席卷“花·蒂尔”的大灾难夺走了很多人的生命，濒临绝望之际，一组少年少女与一柄圣剑拯救了世界。十年过去了，世界在圣剑与玛娜树的庇佑下迈上了复兴之路。剧情围绕着主角们为守护神圣玛娜之树的冒险展开。玩家虽然可以选择四名外形各异的角色，其中还包括人气很高的尼基塔族（俗称兔子族）的旺达拉，但并没有将3代多角色多结局的特点继承下来，并且无论选择什么角色，所能使用的武器与动作也并没有变化，如此导致游戏的耐玩度十分有限。



本作系统上最大的特点要算是自动生成的迷宫了，类似“不思议迷宫”系列，玩家需要在迷宫找到“光之泉”前往下一层，但迷宫系列有生存系统与其配套，并不是一味的战斗，而强调战斗的本作则容易令人感到乏味。虽然有魔法可以使用，但与新约相似，威力相当低的魔法近乎无用，似乎只是为了体现精灵的存在而设计，直接砍杀的效率更高，系统的严重不平衡也影响到了整体评价。倒是系列一直被人诟病的打击感在本作得到改善，新加入了弹飞敌人有攻击判定的碰撞系统，这样经常可以让数只拉比滚来滚去，砍杀起来稍微增添了点乐趣，但在战斗方面的改变仍然无法令玩家满意。

或许掌机圣剑并不需要剧情，但联机却必不可少。《玛娜之子》在多人同乐方面还是下了工夫，游戏支持四人无线联机。但在wi-fi开始流行后，不支持wi-fi联机的多人游戏总给人缺斤少两的感觉。《光明之魂》是GBA上优秀联机游戏，而同一公司制作的《玛娜之子》与其说是像圣剑，倒不如说是像《光明之魂》的续作。然而玩家们需要的是光明还是圣剑呢？答案不言而喻。

总体而言，《玛娜之子》并不是一款合格的圣剑系列游戏，充其量是一款打着圣剑旗号的外传。尽管由于在当前的热门主机DS推出保证了销量（截至目前销量已逾30万，超越新约圣剑），但假若SE能够认真对待这个品牌，在DS上推出真正具有圣剑风格续作的话，这个作品完全可以被遗忘。个人非常希望圣剑传说2或者3能够移植或复刻到掌机上，让玩家能够有机会一睹圣剑的真正面貌。

圣剑传说 玛娜英雄

未来之梦何时现 无妨借问追梦人

机种/PS2 发售日/预定2006年12月21日
制作人、导演/石井浩一 剧本/加藤正人 人设/池田奈绪 音乐/伊藤贤治、关户刚、仲野顺也、祖坚正庆&机种/NDS 制作人/石井浩一 剧本/加藤正人 人设/伊藤龙马 音乐/下村阳子

时隔11年之久，正统续篇《圣剑传说4》终于要在PS2上与玩家见面，这是无数玩家寄予厚望的作品。在接连几个令人有颇多遗憾的外传之后，沉甸甸的数字令人看到了新的希望。其实作品名称倒并不是很重要，关键在于制作态度。现在的SQUARE ENIX开发线太长，一些传统名作的续篇总给人没有尽力的感觉，像圣剑和沙加这样的二线系列续作销量也是江河日下。

《圣剑传说4》作为“THE WORLD OF MANA”计划的核心作品，在形式与内容上有了相当大的改变。首先，这是第一部完全3D化的圣剑。记得在圣剑小组离开SQUARE之后，玩家曾经对圣剑未来发展究竟是2D还是3D有过激烈争论。尽管2D唯美的画风是圣剑系列引以为傲的特点，然而3D化的趋势还是无法抵挡，特别是在《王国之心》系列大获成功之后。从一开始公布的画面到最近的TGS的试玩版，《圣剑传说4》的画面风格以及操作感与《王国之心》颇有几分相似，作为PS2后期的游戏，用色彩丰富的画面营造童话世界氛围的效果基本令人满意。

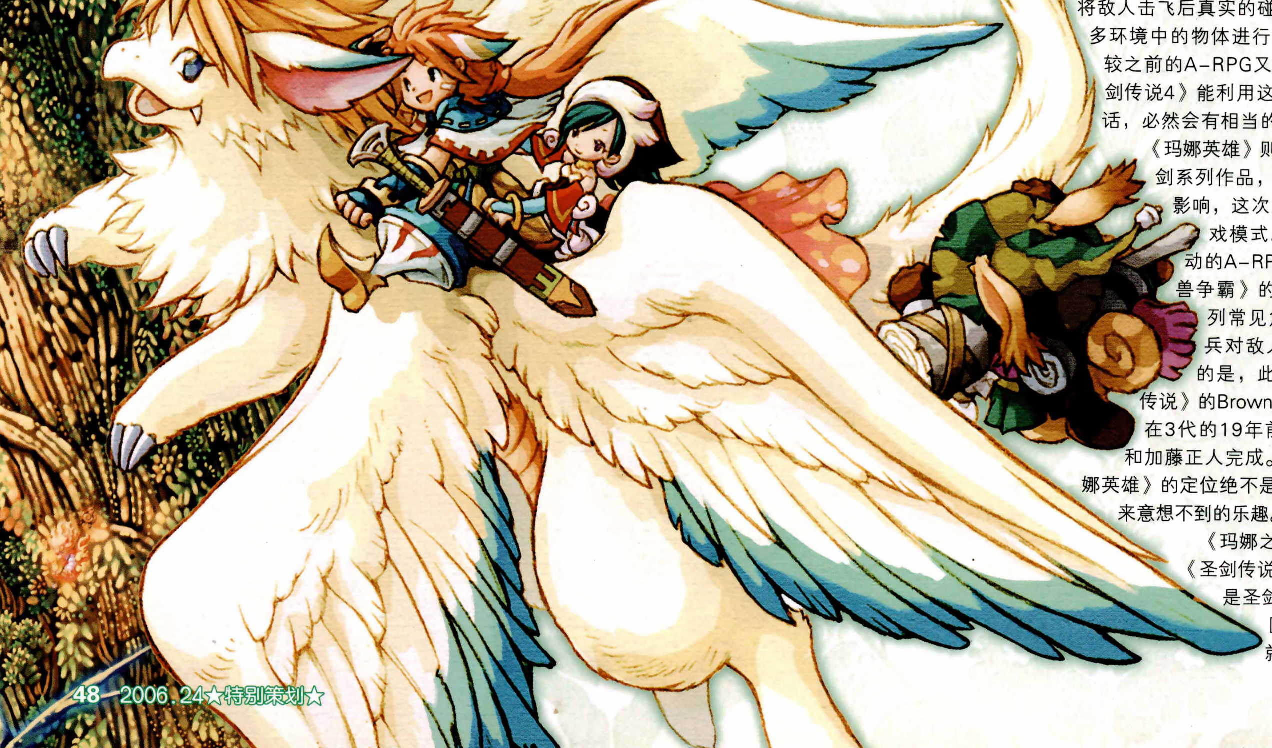


其次，制作阵容方面，石井浩一继续统括开发，伊藤贤治也是第一次为家用机的圣剑传说谱曲，同时还邀请了日本有“教授”美誉的坂本龙一创作主题歌。人物设计与剧情分别由池田奈和加藤正人负责，可以看出SQUARE ENIX这次对《圣剑4》也是极为重视。强大的制作阵容是游戏品质的保证。

最后是本作在宣传中所强调的创新要素，即采用次世代才开始广泛运用的物理引擎增加游戏的真实性。顾名思义，物理引擎的作用是用来表现游戏中各物体真实物理运动效果。例如TGS试玩版里，从高处推动的巨岩顺着山道轰隆而下，以及将敌人击飞后真实的碰撞效果等。玩家可以利用很多环境中的物体进行攻击，与游戏世界的互动性较之前的A-RPG又提升了一个层次。如果《圣剑传说4》能利用这点优势在探索方面下工夫的话，必然会有相当的乐趣。

《玛娜英雄》则是将在DS上推出的第二款圣剑系列作品，也许是受双屏、触摸的创意影响，这次采用的同样是相当另类的游戏模式。本作将不再是系列雷打不动的A-RPG类型，而改为了类似《魔兽争霸》的即时战略，玩家需要调动系列常见角色进行采集与生产，并出兵对敌人进行有效打击。值得关注的是，此作再次由负责《新约·圣剑传说》的Brownie Brown会社开发，时间定在3代的19年前，音乐与剧本由下村阳子和加藤正人完成。从这样的制作阵容看，《玛娜英雄》的定位绝不是简单的小品，或许会给人带来意想不到的乐趣。

《玛娜之友》则是一款手机游戏，以《圣剑传说 玛娜传奇》的设定为蓝本，是圣剑系列第一款网络RPG。鉴于国内玩家能接触到的太少，就不做详细介绍了。



角色扮演与动作游戏的结合
原SQUARE出品的动作RPG

前线任务 枪之危机
以战棋游戏外传形式出炉的意外作品

《前线任务 枪之危机》是在《前线任务》1代大受好评后推出的外传性质作品，平台是SFC。游戏类型从正传的SLG变成了A-RPG，这也是前线系列迄今唯一一部与动作挂钩的游戏。



这部24M的作品诞生在1996年2月23日，由SQUARE与大宫软件联合开发。大宫以前在SFC上推出的《重装机兵VULCAN》横卷轴机甲射击游戏颇受好评，所以有玩家笑称《枪之危机》为“VULCAN1.5”。虽然有很多相似之处，但这无疑是一款灌输着前线系列血脉的作品。《枪之危机》通过另一个角度对正传《前线任务1》构架的世界观进行再阐释，动作性与剧情深度兼备，舞台剧般的演出场面将SLG所无法表达的战场细节刻画的淋漓尽致，连SQUARE本身都为它定了个罗曼蒂克的类型名称“剧场型动作角色扮演游戏”（ドラマティックアクションRPG），很符合SQUARE对游戏电影化的追求。制作阵容一如既往的强大，除了人设依然是天野喜孝外，音乐则启用了植松伸夫和光田康典。

《枪之危机》的画面风格继承了前线一代那种金属色调，显得不是那么艳丽，也及不上《圣剑3》那种处处可见的细腻，但出众的色彩搭配和对多重卷轴的巧妙使用，使得这部作品立体感和临场感都很强。游戏场景的多样性也给玩家带来了极佳的视觉享受，无论是白雪皑皑的西伯利亚或是沙尘扑面的阿拉伯半岛都给人留下了深刻的印象。相比于优秀的画面，由两位天才联手的音乐倒显得有些失色，没有了一代下村阳子那激昂的战斗组曲后，枪之危机的音乐趋于平淡。作为A-RPG，本作在操作性方面表现良好，这当然也是源自大宫软件的制作经验。游戏中机甲冲刺、跳跃、飞行惯性等运动状态以及各种武器击打效果都有着非常成熟的表现，主副武器的交替使用畅快淋漓。随着战斗经验的增加，主角能够逐渐成长，武器也有着熟练度的设定，使用越多威力越大。驾驶员也能离开机甲进行战斗，这更加突出了SQUARE在前线任务系列中想表现的“人的战斗”而不是“机器的战斗”的思想。

《枪之危机》是一款相当成熟的A-RPG作品，各方面都有着不错的表现，然而SFC行将没落，所以没有受到玩家的热烈响应，SQUARE为这款作品的销量定下了75万的预期目标，但只卖了20万，是当年“三作五百万”中离目标最远的作品。以前线任务今日的影响力看来，将枪之危机定义为SQUARE失落的名作也不过分吧。

武藏传系列
天真活泼的可爱剑客闯荡江湖

《勇敢的剑客·武藏传》（简称《武藏传》）发售于1998年7月16日，是SQUARE在PS上推出的一个A-RPG。与圣剑传说系列完全不同，这个作品强调操作，而且难度不低，手感和关卡设计出色，在动作游戏迷中评价很高。游戏制作阵容强劲，主角设定是当红的野村哲也，制作人为坂口博信，配音方面更请来了松本梨香、绪方贤一、大V明夫、山寺宏一等人组成的豪华声优阵。作为日本古代剑豪，宫本武藏的名字大家再熟悉不过了，只是这游戏不在日本发生，而是架空的世界“亚克伊尼克王国”。游戏以全3D多边形构成，人物都是Q版二头身，场景地形复杂，跳跃要素也很丰富。《武藏传》是一个纯粹的A-RPG，你可以不喜欢这个游戏，但不得不承认——这是SQUARE当时最用心制作的原创作品。

提起《武藏传》不能忽视负责音乐的关户刚。关户刚是实力派的作曲家，《武藏传》是他从KONAMI跳槽到SQUARE后的第一个作品。此人具有很高的编曲才华，近几年，大家在GBA的《最终幻想》复刻版听到那些重新混音的乐曲，以及植松伸夫的FF战斗音乐大碟《Black Mages》，编曲都是出自他手。他甚至在参与《浪漫沙加·吟游诗人》以及《最终幻想7·降临之子》的作曲的同时亲自参与录音演奏，可谓多才多艺。另外还有担任主角之外设定的绪方刚志，提起《武藏传》大家都会想起野村哲也，然而大部分设定都是出自他手。

《武藏传》最后在日本获得了大约65万的销量，作为一个倾向与动作游戏而且难度不低原创作品，这个数字是惊人的。细心的玩家也许会发现这个销量其实和游戏的发售日期——1998年7月16日也有关系：身处《最终幻想8》发售前夕，当年《武藏传》捆绑了《最终幻想8》的试玩版……能得到如此机遇，也可看出SQUARE对这个用心制作的原创作品的期望吧。2004年的美国E3展上，SQUARE ENIX在毫无先兆的情况下公布了该系列的第二作《武藏传2·The Blade Master》。时隔七年，淳朴的A-RPG系列回归，主角的人设仍然是野村哲也。人物取消了二头身的设定，变得较易被年轻人接受，而且整体的风格和前作相似。《武藏传2》仍然是全3D背景，画面采用了时下流行的Toon Rendering（卡通渲染）技术，但宣传时却用了一个叫“漫画渲染”的新词，指的是利用漫画中常见的效果线为画面添加气氛的新想法，让玩家体验漫画般的快感。不过，本作远不及1代的感觉，手感也平淡无奇。《武藏传2》在美国先行发售，成绩并不理想；其后在日本发售，反响平平，最后只获得8万的销量惨淡收场。

晶莹之露
轻松幽默的小品级动作角色扮演游戏

《Dewprism》（国内译《晶莹之露》），1999年10月14日发售的PS游戏。由田中弘道领班的《晶莹之露》同样是一个全3D背景、解谜与动作并重的A-RPG，风格同样轻松幽默，而且难度较《武藏传》低。很难想象到了PS末期SQUARE仍然推出这样一个原创作品，对3D A-RPG的追求，SQUARE的热情似乎从未退却。

游戏共分二篇，分别由男女主角演绎。东天大国的刁顽公主敏特，以及不向命运屈服的男子露，两者的故事穿



津田幸治

参与作品：
圣剑传说3、圣剑传说 玛娜传奇、新约·圣剑传说

津田从《圣剑传说3》开始参与到系列的开发中，作为背景设计人员，圣剑传说3华丽的背景令SFC当时同期游戏汗颜，直到今天看来依然是顶级2D画面之一。《玛娜传奇》里，水彩风格的背景与人物珠联璧合，成为游戏史上最精美的2D游戏之一。在离开SQUARE加入Brownie Brown后，其作为艺术总监缔造了《魔法假日》与《新约·圣剑传说》的精彩画面，如果说龟田代表了圣剑的人物形象，那么津田则代表了圣剑独特的画面风格。在精美2D游戏数量逐渐减少的今天，延续了圣剑灵魂的Brownie Brown很值得玩家期待。



结城信辉

参与作品：圣剑传说3

作为知名的动画从业人员，结城的插画极受好评，于是SQUARE在开发圣剑传说3的时候邀请其为 人物绘制插画，传为佳话。之后结城还为《穿越时空》设计人物造型。

池田奈绪

参与作品：圣剑传说 玛娜传奇、圣剑传说 玛娜之子、圣剑传说4



池田奈曾在《玛娜传奇》时作为龟冈慎一助手设计了除了主角以外的辅助角色，表现相当优异。今年3月在DS上发售的《玛娜之子》便是由她担任主要人物设计，即将发售的家用机正统新作的人物也是出自她的笔下，可以说今后的圣剑系列人物造型已经彻底由龟冈时代转到了池田时代。另外，池田奈也曾担任过CHUNSOFT的《风来西林外传～女剑士飞鸟》的人设。



生田美和

参与作品：圣剑传说 玛娜传奇、新约圣剑传说

随着机能的进化，游戏创作对剧本的需求不断增加，生田美和便是从事游戏剧本撰写的职业人士。在1995年加入SQUARE后，负责过《沙加开拓者》的阿塞鲁斯篇与《玛娜之子》的宝石泥棒篇的剧本，动人的笔触令人印象深刻，也因此接到了《新约圣剑传说》的剧本改编任务。作为



备受瞩目的SQUARE回归任天堂阵营的圣剑初代复刻版，生田将原本寥寥数语的剧情对话扩充成了洋洋十几万的长篇小说，尤其是对人物个性刻画相当细致。然而她并没有玩过初代圣剑，因此有些地方的诠释是否符合原作精神也较有争议。

另外值得一提的是，生田美和曾在《最终幻想12》的开发中，加入了因为松野泰已离开而组成的剧本组中工作。

加藤正人

参与作品：圣剑传说 玛娜之子、圣剑传说4、圣剑传说 玛娜英雄

作为知名的游戏剧本作家，加藤正人在SQUARE游戏玩家中的评价一直很高。他在SQUARE的时空系列与《异度装甲》中的表现也大受好评，同时也曾担任大作《超时空之轮》的总导演。虽然之前与圣剑系列并无多少火花，但近期的三作剧本都与他有联系，其中还将为圣剑历史上唯一一个非A-RPG的作品《玛娜英雄》撰写剧本，作为新时代圣剑之梦的承载者，希望加藤正人能够为圣剑续写辉煌。



梭，各有伏笔，相对比《武藏传》故事性要强上不少。负责剧本原案的岛本诚，曾经撰写过《超时空之钥》延伸AVG作品《Radical Dreamers》的剧本。人物也描绘得很饱满，尤其是女主角敏特的狂妄、狡猾，每次出场必引起爆笑，性格刻画入木三分。双主角更带来两种完全不同的战斗，露可以变身成各种敌人，敏特的色魔法，都各有特色。游戏的画面虽然不算很好，但很有特点，数量不多的多边形配合丰富的颜色，极富动感。全3D画面在PS上鲜有出色表现，有人却评价《晶莹之露》达到N64早期游戏画面水平。

《晶莹之露》清新的风格吸引了不少爱好者，负责人设的寺田努与臼田忠泰，他们之前的作品就是鼎鼎大名的《异度装甲》。其实不止人设，《晶莹之露》的开发团队就是《异度装甲》的小组，从结尾的STAFF我们可以看见大部分的《异度装甲》原班人马。可惜的是，此作生不逢时，1999年SQUARE本社大作如云，知名系列新作一个接一个，《圣剑传说 玛娜传奇》、《前线任务3》、《穿越时空》以及《寄生前夜2》无一不是大力宣传的作品。前后夹击之下，这个原创作品虽然在《FAMI通》上取得了34分，但最后只取得14万的销量。而这个成绩也对此类型游戏的发展策略造成了影响，虽然到了2006年，玩家对《晶莹之露2》仍然呼声不断，但残酷的事实摆在我们眼前，就连《武藏传》的续作停滞多年原因也源于《晶莹之露》的销量低迷。对于续作的期望，我们只能暂时看作是美好的愿望了。

最终幻想 水晶编年史

回归任天堂主机的最终幻想系列名作

2002年1月，就在SQUARE与任天堂重修于好消息公布前的几个月，任天堂的社长山内溥将自己200亿日元的私财设立了一项游戏开发支持基金“Fund Q”，将这笔基金其中一部分就投给早先离开SQUARE的河津秋敏设立的新会社Game Designers Studio。事实上Game Designers Studio也是由SQUARE在1999年设立



的子会社改组而成，主要负责GBA和NGC游戏的开发。而其后带给世人的作品，便是自《最终幻想6》以来，阔别9年后重现于任天堂家用机平台的FF系列《最终幻想·水晶编年史（Final Fantasy Crystal Chronicles）》。

作为最终幻想系列的一部外传，很多人认为《水晶编年史》也是一部正统大作RPG。但《水晶编年史》实际与FF系列有很大差别，首先这是一个A-RPG，而且风格较幼年化。除了游戏名字和一些特有名词有关联外，游戏和FF系列关系并不大。河津秋敏的想法是充分发挥NGC支持的4分手柄以及和GBA联动的功能，以重拾“多人乐趣”为主旨，返璞归真，标题的“水晶”也是打动老玩家的利器。

在被瘴气包围的世界内，人们围绕水晶而居。为了维持生命，每年都有一群新的年轻人乘着马车出发，到世界各地寻找“米尔拉露水”洗净水晶。玩家扮演的就是水晶旅团的伙伴，每年出发去找水，并定时回到村子。除了特定的迷宫外，在地图上也会遇到各种随机事件。游戏中“家”的感觉特别强烈，玩家会收到家人寄来的信，十分温馨。游戏整体结构简单，每年不断找水和提高能力，游戏只在迷宫和村庄穿插，单人玩的时候稍显单调。但作为游戏最大的特色——多人合作却十分有趣，多人时必须带上4部GBA接入NGC，在迷宫中，每人的GBA屏幕上会显示地图、怪物、宝箱等不同功能，各司其职，需要玩家不断进行言语交流。加上合体魔法需要一起数数同时发出，宣传中“需要大家一边喊一边玩”被体现得淋漓尽致，为不少玩家找回了许多年前那种一起玩游戏的热闹。

负责人设的板鼻利幸，是当年FF9人设三人组之一。而为大家带来柔和优美乐曲的谷冈久美，也曾在FF11中有很好表现。2003年8月8日发售的《水晶编年史》因为出色的表现，在当年获得第7届日本文化厅媒体艺术奖大奖。2003年4月，SQUARE与ENIX合并，Game Designers Studio的工作实际已由第二开发部担当。2006 E3展上，《水晶编年史》正式系列化，公开的新作分别为Wii平台上的《最终幻想·水晶编年史：水晶之母》以及NDS上的《最终幻想·水晶编年史：命运之环》（暂称）。对于喜爱水晶编年史的玩家，可以继续在任天堂的平台上体验这个系列了。

代码世纪

以数码世界为主题的动漫互动游戏

SQUARE ENIX于2005年推出的这款原创作品带有很强的试验性质。目前家用游戏的竞争越来越激烈，所以促销手段更加多样化。经典的如BANDAI主推的《.HACK》系列，采用动画、漫画、游戏、广播多种媒体结合的一体化方式，获得了成功，而《代码世纪》也是基于这一理念下推出的产品。

实际上《代码世纪》的副标题“COMMANDERS”（指挥官）暗示本作品是系列产品中的“C”，同时推出的其他产品包括：

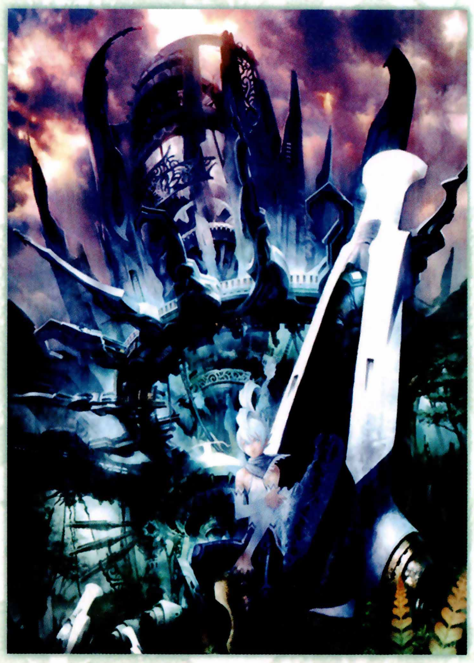
——在SE出版部门发行的漫画杂志《月刊少年ガンガン》上连载的《Code Age Archives》；

——手机游戏《Code Age Brawls》；

——同样在《月刊少年ガンガン》上发表的感谢漫画《Code Age Death》；

——《Code Age Archives》单行本里以女主角为中心的《Code Age Extreme》

聪明的读者一眼就可以看出其中的文字游戏，以英文“ABCDE”字母开头的各个副标题连成整条《代码世纪》产品线，与此类似的还有FF7的多媒体战略。《代码世纪》的剧情设定在架空的球内世界，为了防止“中央代码”的崩溃，人类策划了“方舟计划”，然而计划却不幸失败，生存下来的人们面对充满绝望的世界，为保护自己而开始了“进化”。从种种设定



不难看出世纪末、变身等日式动漫作品中一些常见套路，但多媒体结合给这部作品带来了生机。SE旗下的《月刊少年**ガンガン**》在漫画杂志中的影响力有限，在意外的撰稿人集体逃亡事件后，靠《钢之炼金术士》才逐渐恢复了活力，《代码世纪》则是依靠SE强大的游戏品牌力增加自身认知度。虽然非SE本社制作的游戏本身素质相当平庸，销量也不过区区数万；同时因为漫画与游戏的评价颇低，动画计划也随之流产，但从中可以一窥SE未来的发展路线，或许在将来会出现更多类似战略的精品。

王国之心

开创S·E动作RPG新时代的百万巨著

1999年，Disney interactive找到了SQUARE，开始合作一个前所未有的游戏计划。为了打造这个作品，两社总共动用了150人的开发团体，开发时间历时三年。终于，2002年3月28日，以大量迪斯尼角色的豪华阵容为主要卖点，围绕核心制作人野村哲也而制作的A-RPG诞生了——她的名字是《王国之心》。这个作品在日本卖出84万份，加上后来的Final Mix版，总合接近125万，世界总销量更达到了465万。

米老鼠、唐老鸭和高飞，大量的迪斯尼角色与熟悉的场景；克劳德、斯考尔，无数FF系列熟悉角色粉墨登场；再加上无论日美都具有很高人气的宇多田光演唱的主题曲《光》，强强联手一举奠定《王国之心》的地位。《王国之心》的基本模式就是A-RPG，动作性、解谜性一应俱全，手感优秀；升级的能力培养、创意十足的技能系统、装备系统等都从FF系列中吸收精华；再加上丰富的小游戏与各类收集、合成，使游戏完成度十足，也不会顾此失彼，大作风范尽显。游戏全程采用追尾视角，在3D的场景中奔走，临场感十足；战斗过程畅快，连招最后一击击溃敌人瞬间，漫天彩球飞散，爽快度满分。最值得赞许的是游戏的3D引擎，对迪斯尼角色的动作神态再现栩栩如生，结合SQUARE成熟的技术功底，使游戏极富表现力。尤其在巨大BOSS战中，每个分境都气势磅礴，感染力非比寻常。另一方面，由于迪斯尼的电影独立成章，风格各异，此游戏的音乐成了一大难题。但在《王国之心》的音乐表现中，每个迪斯尼世界的音乐都既有原作韵味，又有自身风格，从行走到战斗又各不相同，风格变化之多令人吃惊。而这全部音乐竟又是只出自一人之手——下村阳子，缔造多元化音乐的女王。值得一提的是，下村阳子只有在万圣节镇的背景音乐引用了原作，这首曲子就是Danny Elfman的《This is Halloween》。



在大杂烩游戏中撰写出好剧本并不是易事，负责《王国之心》整个系列剧本，同时也缔造了FF7、8、10等作品的野岛一成，在本作中采用了分离迪斯尼世界剧情的做法，将主线剧情落在钥匙刃和敌人无心身上。1代完整的交代了一段故事，却在结尾动画出现了十分匪夷所思的片段，让玩家觉得游戏的伏笔重重。这个注定会有续作的游戏，在2004年11月11日推出了GBA上的作品《王国之心·记忆之链》。《记忆之链》依然是原来班底制作，由株式会社JUPITER负责开发。游戏最有特色的部分就是“卡片战斗系统”，将传统的卡片游戏与动作游戏结合，创意十足。《记忆之链》虽然大部分内容在回忆1代，但其定位是承上启下之作，里面也有出现了大量2代的角色，甚至涉及到不少2代的剧情。凭着系列的人气，《记忆之链》也取得了不错的成绩，在日本卖出36万。在做了足够的铺垫后，2005年12月22日，



《王国之心2》在1代推出3年后终于登场了。

《王国之心2》依然是迪斯尼角色与FF角色同台演出的梦幻舞台，主题曲同样是由宇多田光演唱。2代可谓完全保留了1代的所有优点，并且在此基础上强化。首先FF的登场角色有所突破，出现了6代和9代的非野村系角色。这次从FF6登场的西捷亚是野村最喜欢的角色之一，当年在FF6的制作团队中也有他参与设计。迪斯尼角色方面也有不少新面孔登场，最令人觉得有趣的是连1928年迪斯尼的第一部电影的黑白世界都忠实再现。故事则破天荒安排了一段3小时左右的超长序幕，以谜一般的小镇和角色作为开场，层层铺垫，最后引出1代和《记忆之链》的结尾，完美衔接。在不少玩家的玩后感中，对这段序幕的心理描写部分评价都很高。

《王国之心2》能超越1代的销量，与制作团队很清楚玩家的需要有关。2代解决了引起诟病的视角问题后，对游戏的整体结构做了很大的调整。1代中复杂的地形和谜题都被取消，场景变得相当简单，大多都是一条直线，玩家不需要再为走迷宫而烦恼，可以十分轻松的享受游戏剧情。BOSS战在1代的基础上大幅强化，加入了“反应行动”的按钮，玩家如果能在特定时按键，便可轻松使出特殊的攻击技能。这些技能场面十分华丽，对玩家的操作要求很低，任何人都可演绎出精彩纷呈的战斗。众多令战斗趋于简单化的设定虽然引起了部分老玩家的不满，但为开拓新的市场立下了汗马功劳。另一方面，令所有玩家感到满意的是故事的完整性，野岛一成虽然在1代埋下了很多伏笔，让人感到谜题重重，但在2代的交代毫不含糊，对每一个细节都做出了解释。在1代结尾谜一样的动画中出现的人物和场景也全部登场，毫无故弄玄虚之意，系列三作的故事完整结束。

2005年的圣诞商战大作林立，与《王国之心2》同期发售还有不少强劲对手，包括NAMCO的《深渊传说》和LEVEL5的《星际游侠》。最后，《王国之心2》以压倒性优势胜出，仅仅3天销量便突破百万。其后在美国发售，一个星期内销量再次突破百万。《王国之心》也造出了记录，成为了近年来日本市场除最终幻想、勇者斗恶龙、口袋妖怪三大系列外唯一一个销量突破百万的角色扮演游戏。2006年在欧洲发售后，《王国之心》全系列的世界销量已经接近千万大关。有最新的新闻表示，迪斯尼方面同样希望继续制作《王国之心3》……事实表明，《王国之心》系列已经成为了SQUARE ENIX在最终幻想与勇者斗恶龙之后新的金字招牌了。



流传在大洋彼岸的《圣剑传说》

《圣剑传说》在美国的发展也很有意思，尤其是命名上。系列的英文名字千变万化，却自始至终没有出现过“圣剑”字眼。在这些混乱的名字中，出现了少数旁支作品和话题，或多或少与本系列有些联系。

1991年，1代在美国发售，名字是《Final Fantasy Adventure》（最终幻想历险）。相对的，GB上的《魔界塔士沙加》用的名字是《Final Fantasy Legend》（最终幻想传说）。三大RPG系列以最终幻想的名字在美国胜利会师，非常有趣。

更奇怪的是，圣剑1代后来在欧洲发售，名字被改为《Mystic Quest》。有些玩家开始混乱了，因为SQUARE在SFC上确实有一个游戏叫做《Final Fantasy Mystic Quest》（最终幻想－神秘历险），二者有什么联系？《神秘历险》是1992年SQUARE在日本以《魔界塔士沙加3》为蓝本制作，但只在美国推出的最终幻想外传。这个容量只有4M的SFC游戏内容非常简单，面向的是初次接触RPG的玩家，目的是开拓北美日式RPG市场。1993年本作才在日本和欧洲发售，为了避免与圣剑1的“Mystic Quest”重名，《神秘历险》最终在欧洲被改成了《Mystic Quest Legend》（顺带一提在日本叫做《Final Fantasy USA：Mystic Quest》）。这其中的混乱关系大家也有目共睹了，实际上圣剑1与此作品并无太多联系。



1993年，一个叫《Secert of Mana》（玛娜的秘密）的游戏在美国发售，其真面目就是《圣剑传说2》。到了《圣剑传说LOM》，与2代的词根对应，游戏顺利成章命名《Legend of Mana》。新约发售后，名字又被改为了《Sword of Mana》；玛娜之剑，亦即圣剑了。之后的几个外传，当然也是直接用上副标题《Children of Mana》、《Heores of Mana》。最后的《圣剑传说4》则叫做《Dawn of Mana》。

也许有玩家会问，3代的名字在哪里？其实《圣剑传说3》从来没有在美国发售过。网上流传的英文版不过是2000年的时候美国的一群爱好者自行英文化的作品。在美国也有人把3代叫做《Secret of Mana 2》，但其实《Secret of Mana》本身也有一个正统续作，这个游戏与日本的《圣剑传说3》同期，却从未在日本出现。他的名字是《Secret of Evermore》（埃薇莫的秘密）。

《Secret of Evermore》是SQUARE于1995年成立的美国小组“SQUARE USA”开发的首个作品。游戏是完全的美式风格，采用了《圣剑传说2》的引擎，在游戏中玩家可以看见和《圣剑传说2》一模一样的界面，包括环形菜单。此游戏也是个不折不扣的A-RPG，主角从实验室误入埃薇莫世界，穿梭四个时空。多武器以及AI控制小狗同伴的设定，整体感觉与圣剑系列很像。从标题的Secret可以看出，这个游戏和圣剑2同母异父。其实埃薇莫各方面素质不低，手感也比圣剑几作要好得多，但这个作品最后在美国并不受欢迎，甚至有不少人认为他是《圣剑传说3》没有在美国发售的原因。《Secret of Evermore》于1995年在美国推出，之后也踏足了澳洲与欧洲，但最后都没有在日本市场发售。

随着2005年后SQUARE ENIX在官方主页推出的World of Mana计划，圣剑传说新作计划全面展开，作为贯穿系列的主题，玛娜的名字在美国也是深入民心了。



Vol.195

闯关族的家

Our Game, Our Home

第1话

■我好郁闷。

那天一如往常地，叶子在那里欢快地拆阅信件，突然就想到，这么说的确已经很长时间都没有人再寄现金过来了，看来在叶子的再三强调后，大家还是很听话的嘛。

我一边想着，一边又拆开了一封信，然后……

掉出了100多块钱。

……

哎呀，今天的天气还真是不错呢……这要是我正喜滋滋地走在大街上，然后突然有十块钱莫名其妙地砸到脑袋上，也许、说不定我就收下了。但现在的情况是，静静的办公桌一张，呆愣住的叶子一只，播放着屏保的电脑一台……好家伙，要么不寄，一寄就寄来这么多，亏我前一秒钟还在欣慰，真是哪壶不开提哪壶啊。



江苏建湖的高蕾同学，你怎么一下子就寄来这么多钱啊，而且还是买动新。向叶子买动新……这是什么怪异的状况？你的钱倒是诱惑得叶子有些动心了，那天正赶上我又饿又穷，差点儿就用你的钱下楼去买素炒饼了。

钱我已经转交给发行部，具体邮递事宜会为你妥善处理的，稍过时日后还请直接致电发行部查询杂志是否已给你发出。不过，以后请不要这样了。钱既然已经寄来了，我们自然会按照读者的意愿处理，但这绝不等于我们默许或支持这种行为。信件内夹带现金对于寄件人来说是没有留下任何凭据的，如果在邮寄途中或其它环节出现遗失等情况，你将无处查证。所以请为自己的利益着想，以后一定一定一定要听叶子的话哦。

第2话

■一等奖的黑色礼服版Saber看来果然是魅力无穷，无数人在回函中要求叶子"抽"他。不过抱歉呐，我的确也很想抽你，不过叶子已经解释过了吧，为了最大限度地保证公平，抽奖环节是不归我管的。若真想让叶子抽你，也许只能选择另外一种解释了——放心，拆信拆到手软，我已经没什么力气了，不会很痛的。再看看之前家里诸位编辑的表现，说不定实际上还是一件很惬意的事。

第3话

■本期动漫方面无话题……尽管家里面还是跟 几个同学聊了聊动画，不过也并不是什么新鲜东西了。新年、200期……一堆事近在眼前，可以轻松一下的时间已经越来越少了。一旦进入这一行，你就只有两个选择：要么竖着离开，要么横着留下。我们不是打着游戏就领工资的人，对这份工作怀有热情的诸位，请抱持足够的觉悟后再决定。

第4话

■有个小问题要说一下，杂志本身就是半月刊的制作周期，再加上铺货到各地以及信件邮寄来的时间，所以一些家书从你动笔到我们登载，其中若有一个月左右的时间，也是势所难免的。大家莫要心急，不要这期信寄出去了，下期见不到就急于讨伐叶子——要讨伐请排队先，你前面至少还有一堆早已心怀不满却敢怒而不敢言的小编呢。

话说我很早就与雪飞达成共识和统一阵线，现在看来真是明智之举，魔女和魔王的组合，威力岂止倍增，呀哈哈哈哈哈！



第5话 ■某天晚上加班，突然觉得左臂酸麻，整条胳膊有一种使不出力气的不适感。回家跟老妈一说，老妈大惊失色地道：“你这就是职业病，长时间保持坐姿，颈椎压迫神经导致的！”

唔，竟然是这样？难道不是因为自己打字过多，内息运转过快，导致体内真气一时走入岔路所致吗？

“少胡说八道了！告诉你，再不注意发展下去后果会很严重。平常写东西的时候不时就站起来走走！”

唔，我没那么懒的，我经常会跑到别人那里去骚扰一下啦……话说回来，难道这就是半身不遂的前兆？看来我的未来已经注定，这下子真的是嫁不出去了。从此以后就做个坚定的奉行独身主义的月光族吧。

第6话 ■PS3终于是被搬进了编辑部，转眼之间，它的水货价格就已经跌到了相当可以接受的程度了，它离我们已经并不是那么遥远了哦。

这次猴子以攻略源氏2为名几乎独占PS3，大有抱着其入睡的趋势，这种举动惹得编辑部内眼红嫉妒之人无数。我估计待猴子本期任务完结之时，也就是他殒命之日了……大家看到我这段话的时候，请记得为他烧一炷香。

今年的圣诞一定会非常热闹，到那天别只躲在家里期待圣诞老人给你空降PS3，也多关注一下业界吧，可能会发生很多让你意想不到的事情。

第7话 ■最后通报一条算得上是大快人心的消息：木头在感冒好了以后，又因为胃疼再次仆街！他在难过地趴在桌子上翻滚了一个上午之后，终究还是坚持不住回家休息去了。唉，可怜的人啊……

不过所谓可怜之人必有可恨之处。转眼第二天早上，木头就又生龙活虎地出现了。就好像在线游戏里的大BOSS那样，其实你永远也无法真正击倒他，就算看上去把他干掉了，但其没过多久就会原汁原味完好无损地再次出现。这种强悍的体质实在令我辈分外眼红嫉妒，我估计……大家看到我这段话的时候，就不必为木头烧香了，因为他一定活得好好的。

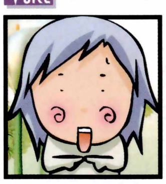
此次木头肚子疼的原因不明，估计应该不是在路上走的时候吃了随便捡起来的东西吧——要真是那样的话，好孩子可千万不要学他。

“读者调查表上能不能多一些选择题？”

——福建明溪 周聪

VOICE 编辑部里有非人类、未来人和超能力者吗？

From 四川南充 王海云



看名字就知道啦，若论起非人类来，编辑部里实在是太多了，动植物一大群啊。不过你问的非人类如果是指宇宙人的话，我想应该是北斗了——单从他冬天只穿一层衣服外加洗冷水澡这两点来看，此种异常耐寒的体质就足够古怪了。其实我想啊，单从温度的角度来说，他一件衣服都不穿应该也是可以的，只不过那样就没法儿出门罢了。看来外星人到了地球上之后，也逐步被我们的社会规范和道德约束给同化了啊。

至于未来人和超能力者吗，叶子目前是没发现啦——我猜应该没有吧，不然那么有能耐的人面对叶子的恶毒行为早就该采取行动了。不过话说回来，大家应该注意到了，以前不论是言语还是行为，我从来都没有欺负过北斗对吧。其实那正是因为我早就知道他是宇宙人，所以不敢惹——这要是哪天万一他来了情绪，用射线BEAM之类的东西把我变成猫可怎么办。

VOICE 作为一个标准的无机一族，虽然我不会感到自豪，但对于能够拥有这样一个温暖的大家庭，我感到非常的荣幸和欣慰。

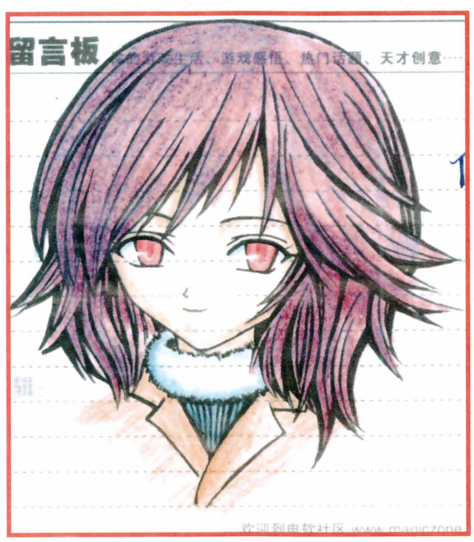
From 彭勃

你在回函里说，奖品不是最重要的，重要的是心意……话虽如此，也没必要完全不写联系地址啊，好歹让叶子知道你是哪个省哪个市的吧。能拥有你这样无私的读者，我也感到非常的荣幸和欣慰，不过合情合理该属于自己的机会，不必放弃。

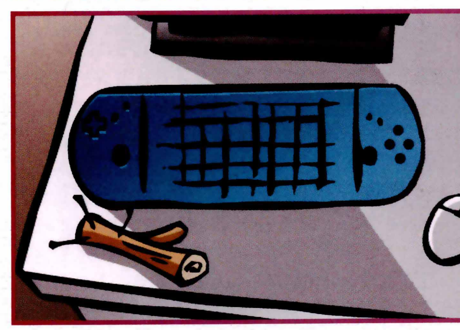
VOICE 叶——子！为什么闯家总是没有我，为啥子总没我啊，真的很伤心啊，我的心啊，拔凉拔凉的。

From 四川成都 武志杰

嗯？可叶子怎么觉得这名字我有些眼熟啊，以前应该是采用过吧。唉，说得这么凄惨，搞得我也很不好意思。不过叶子以前就说过的吧，要上闯家其实也很容易的，话里有一些具体内容就OK。但光这么“求”叶子可不太好呢，否则大家一看——哦，恳求叶子一下就可以啊，那以后都学这样，家里几页全是这类言语了，那可实在不太好看呢。心肠软是我的特点，不过还请大家不要集中攻击我的弱点属性，手下留情啊。



北京的刘腾读者在回函卡上绘制的图画，笔触蛮细致的。其实我们都可以使自己的声音活跃起来，不一定要是满满的文字，来信上多些点缀很有趣味。话说回来，这画的是谁啊？



“请每天做两次眼保健操！”

——上海 王善杰

VOICE 我们这里学习十分辛苦，很难准时到家“报到”，还望原谅。身为高二学生的我，对家中某些大学生的大学生活很是羡慕，不知叶子怎么看待我们如今的“一周一小考，一月一大考”的魔鬼生活。还有啊，之前有几期闯家的日语副标题都不是很懂，以后能否在采用这种标题的后两期给翻译一下啊。

From 福建龙岩 魏诗程

要说魔鬼生活吗，我们这小半个月的折腾周期其实也很“欢乐”……每个人生活中都会有各自的烦恼，同时也一定会有快乐的地方，不必站在远处羡慕他人啦，看看自己身上，一定能找到离自己很近的幸福。

闯家副标题的翻译问题是叶子疏忽了，20期那句的意思就是“你，能相信吗？”记得要用很轻、很平淡的语气说出来，就会显得非常诡异哦。而21期上则是从零那篇特辑中选取了一句话而已，具体意思其实在那篇文章里出现过好多次了：“一直……要在一起的……这是约定”。

VOICE 我想问几个问题：1.叶子姐和雪拉姐是什么关系？怎么都喜欢欺负人啊？2.风林哥和小狼哥又是什么关系啊？怎么都喜欢被欺负啊？3.做读者交流这种栏目的女人怎么都喜欢欺负人啊？4.做读者交流这种栏目的男人怎么都喜欢被欺负啊？5.电子游戏软件和动感新势力的编辑部离得近吗？

From 河北河间 刘羽



1.没啥特别关系，就是俩大活人而已。你还不如问雪飞和雪拉啥关系，至少从名字上看多少还沾点边儿。2.更没关系了，一动物一植物扯得上么，狼又不吃素。3.职业病。这个社会上男女还远不够平等呢，还不允许女性找机会嚣张一下？4.参考3的回答。5.离得非常近，要是有邮包炸弹的话两拨人绝对会一起挂掉。

GENJI·猴子奏乱



猴子

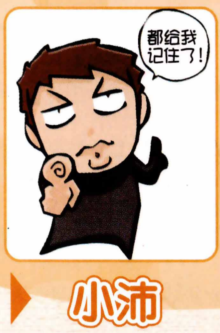
●PS3在光棍节当天如期发售。不知道是哪个缺德人士发明了“光棍节”这个称呼，但是在11月11日当天举办婚礼的人亦不在少数。本人的一位朋友也在那天凑热闹结婚，但是很遗憾不能到场庆贺（太远了），只好在这里遥远地祝福一下了。

●言归正传，PS3的发售果然没有超出本人预料，三天排队一天卖光的原因不只是PS3受欢迎，首发主机数量太少才是根本原因。正是由于担心没货，许多日本商人雇佣别人到场抢购——据说仅排队的辛苦钱就高达两万日元。这样机器在短时期内想便宜是没什么希望了，国内想入手机器的玩家还是等几天，直接买港版比较好。

●与此同时，PS3对应的BD影碟也在热卖中。其中老电影占多数，不知道效果如何。目前除一张终结者2之外，还没有能入猴子之眼的。据说蓝光版的FFAC有新增内容，至于能够细致到什么地步，还是到时候看看再说吧。

叶子说：猴子已经把编辑部的PS3摸得全都是手印了，我要说幸亏PS3的手柄不再是当初那个回旋镖造型，不然就凭他的名字还不得把手柄扔得没影儿了……

其实我也是一个演员



●手札现在显然变成了我的公告栏，本期又要发布关于大墙画廊的一些声明。首先，这期大墙在制作过程中突然遇到了办公室所有电脑集体断电的突发意外情况！结果就是有5位作者的基本信息全部丢失，于是刊登时只能以“不明”代替，请这部分作者见谅。其次，前几期我一直强调，要作者们将所有个人信息都写清楚，并附上自己的身份证号码。很不幸，目前为止没人响应，所以缺失信息的稿费也就一直没发。大家一定要尽快联系我们啊！最后，大墙的所有投稿须知均长期刊登在栏目最上方，大家一定要注意看，否则……我也没办法。

●谁送我一台PS3，我就请他吃一年冰棍！

●谁送我一台Wii，我就请他喝半年汽水！

●谁送我一台360，我就请他看仨月电影！

●……看来最近想买的东西还真不少。

叶子说：小沛绝对有表演的天赋！他对着镜头可以毫不脸红地摆出无数的表情。

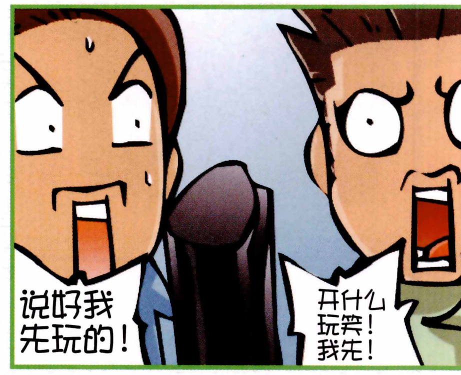
“到了闯家，欢乐还会远吗？”

——北京 杨峥

其实我一直以为风林已经Game Over，但看了21期闯家中的四格后，我产生了疑问：为什么编辑出游还要找风林，他什么职务？权力多大？风林是否是管财务的，如果是请叶子报出其行踪，以便我实行抢劫大计。我不要钱，我只想把风林家里的所有机器、游戏、图书和模型全部搬回家就好。

From 黑龙江讷河 刘畅

Game Over……木头哇，我就是这么帮你炒作，看来你的存在感在一些读者心中竟然还是日趋薄弱啊，也许，我明年应该更加努力地打——造你？



木头在编辑部啥职务，这期有好几个读者都替我说了，你往下看便知。他不是管财务的，这么容易被我欺负的角色怎么守保险柜啊。其行踪很难确定，不过呢，有一条重要线索可供参考——每天下班时木头常说的一句话就是：“我先骨碌碌啦。”（实情哦）然后……然后我也没追出去看过，不知道他是不是真的滚着出去的。如果真是这样，那就很好辨认了，你估摸差不多下班时间在北京街头观察，要是看到一个在路上滚动的人，那就肯定是木头了。友情提醒一句，我们很多时候不会正点下班的，你要有在街头等到后半夜的觉悟。

“哪怕无主机也不能无电软！”

——重庆 杰少

时间过得好快啊，一转眼又半个多月了，当叶子收到这封家书的时候，俺家的小宝宝已经满月了吧。这一个月啊，俺几乎没有碰任何的游戏（PS2、PC全部封印了），俺也完全进入了“伺候月子”的异常状态，此状态唯一的解药就是时间。说实话，真的很累啊！不过看着自己老婆的“HP和MP值”已经要恢复到100%了，女儿也一天天健康地成长着……看着这一切，就算俺的体力到了下限也值了。再过一段时间俺的PS2和PC就可以解开封印，重新发挥它们的魅力了。俺很希望女儿长大后也能喜欢游戏，享受游戏的乐趣，最好能为中国的游戏业做点儿贡献，不过话说回来，她自己的路还是让她自己选吧！

From 辽宁铁岭 迟达远

这番话很令叶子感动——尽职、负责，并且已经考虑到了孩子成长中所需的快乐和自由，你一定会是一个好爸爸的！确实，孩子将来选择什么就交由她自己去判断吧，即便游戏是很快乐的事物，也不能因此一定要他人也接受。所谓快乐，正是不需要理由，不能有强迫。

叶子姐，我承认我的字不漂亮，可应该还不至于难以辨认吧？好不容易上一回闯家，就硬生生让您改了名字，成了张文清。这件事给我幼小的心灵造成了极大的伤害，我要求您赔偿十年份的电软+PG+动新+60GB PS3一台，以弥补我心灵的创伤。此为终审，不得上诉。 From 黑龙江讷河 刘畅



耶？我在无意识中犯过这种错误么……好像真的是哎，这名字我有印象，抱歉抱歉。不过叶子肯定不是故意的啦，以后我会努力提高自己的视力，不过你的字也不要写得太飘逸了。

你要叶子赔那么多东西，就不怕造成我心灵上的创伤么……真残忍……打白条可以吗？

最近看一些娱乐综艺节目里面介绍到宅男、宅女。所谓宅就是不出门，而他们共同的特点就是喜欢游戏和动漫，并因此远离了其它活动。看完后我突然觉得自己也有一点“宅”。长时间的打游戏确实不好，所以这几天和同学到处玩，希望家里的其他玩家也要注意打游戏的时间 From 湖北武汉 黄山



用模拟器玩逆转裁判，在有选项的时候先即时存盘，然后故意选错，这之后的对白都很搞笑。这些都是汉化高手的无私奉献啊，一句也不能错过。

From 湖北黄石 柯珂

为什么攻略人行道这个栏目变得越来越差，老是剧情攻略，而且流程攻略实在太简单，是不是各位编辑都在偷懒？说实话，玩起游戏来，那些剧情攻略一点儿用处都没有，我们需要的不是那些长篇大论，而是简单实用的东西。另外这几期闯家都不见有人对攻略不满的，难道除了我之外就没有其他人有意见？

From 广东吴川 陈文强

大学生活真不像想象中的那么轻松，这一门又一门的课啊……我有点儿招架不住啊！慢慢来吧，哎，真是干什么都不容易啊。 From 北京 刘凯

我说什么来着，叶子妹妹，182期闯家里你就一直反驳我说的真理，结果现在罪恶工具的新作发表了吧，买了GGXX SLASH的人傻眼了吧。好险我没买，只买了PSP版本的“审判”，里面赠送了SLASH，感觉非常超值。不过厂商还是不厚道啊，想尽办法剥削玩家口袋里的银子，你说GGXX你就不能一次性进化到最佳版本吗？非要比弗利萨还弗利萨，比超级赛亚人还超级赛亚人。不过我想这次应该进化到头了，无限期待它的PS2版。可同时心头又不时在滴血，前面那四张正版当时忍一忍不买该多好啊！ From 广东深圳 卢宏

就是火山爆发、地壳陷落、海啸袭来、外星入侵，南北两级翻个个儿，哈雷彗星撞地球，我都要玩游戏！ From 山东临沂 刁俊

要知道全国有多少双读者眼睛在盯着电软呢，编辑们不断进取的态度我们能感受到，可是能否更加注重一下细节呢？毕竟细节更加能体现出用心程度。 From 江苏南京 孙泉

郁闷，为什么我最近买电软时那个老板娘总是不动声色地把10元拿走后，就默默地忽略了我……两毛钱也是钱啊！怎么能不找我呢。 From 福建厦门 张思

大家都准备购入新一代主机了吧，而我……还是只能把玩着一台古董PSone。哎，即使有钱我也没权力买，家里对游戏一直以来都是一个“不”字，有这台PSone还算是幸运的，是舅哥上大学了留给我的。可即便如此，残酷的现实还是决定了我每次与它相处的时间不能太久，而且到现在还只是玩着几个游戏而已。我真想大声呼喊啊——爸呀妈呀！我的老祖宗啊！游戏也是孩子生活的一部分，而且是很重要的一部分啊！你们不要凭着老思想无情地把它给割断了啊。我们都需要游戏，游戏永远伴着我们成长！

From 广西河池 陈思屹

我不是一个合格的玩家吧，大概。比起游戏来，我大概更喜欢跟着厂商趟业界的浑水，对本与我不相干的事指手画脚，捣弄玩家根本不需要的技术知识和术语，反而许久没碰手柄了。

两个月前PS2被借走时，我正玩着王国之心2，而现在已经连去把机器拿回来的空闲都没有了，或者说惰性总是占上风。我每每坐下来看杂志，厕所都懒得去上了。

虽然不怎么玩，挑刺儿的水平倒是日涨，尤其是对索尼，刺挑得格外苛刻，谁让索尼老喜欢用偷换概念或泛泛而谈的方法做宣传呢。 From 广东深圳 陈思扬

每一部好的游戏，其实正是一种文化的表达。我想其最美丽的地方正在于它将我们的思想放飞到无限，将我们的感悟拓展到永恒。一部好游戏，其实就像一部名著，而且是世界名著。 From 河北沧州 曹效伦

Shotgun



●PS3发售了，我很不开心。一，喜欢的游戏很多，但实在没有钱买。二，明年三月发售VF5，早晚也要买。我说了这么多，你们能理解我的苦衷了吧……

●人是不能自满的，否则要遭天谴。一日，身边的朋友XX说要介绍一个友人与我认识，我自然满心欢喜。见面后，眼前这位朋友虽长得不是玉树临风，倒也算是俊非凡。“您就是BIG MONSTER？久仰久仰！虽然今天才见面，我与XX认识多年，是常常提起您啊！我和XX一样，都非常喜欢格斗游戏啊！”您说，什么人经得起这么一阵狂捧？鄙人自然飘飘然，直说：“哪里哪里，我也就喜欢格斗游戏而已，您喜欢哪几款游戏？”这朋友回答得倒也痛快：“KOF97、98都行啊！”……咳咳，你们猜我怎么回答他？

●我是这么回答的：“咱们赶紧找地方吃饭吧，我最近在研究泡泡龙了……”

大怪

叶子说：扯淡，我们怎么从来没在单位看见你修炼泡泡龙。而且更扯淡的是，你在手札里说要入手的东西最后有哪个买了的？做人要厚道，做人要靠谱……



VOICE 大学生活与想象中的一点儿也不一样啊。本来预计可以在大学中遇到志同道合热爱动漫游的朋友，然而现实却……很想念高中时代蹭同学的电软在课上偷偷看的感觉啊！现在却很无奈……听着Jay的“依然FANTASY”，《听妈妈的话》这首歌让我很感动，又想起了高考后和老妈打无双、太鼓，以及和老爸玩赛车的那种感觉啊！有种酸涩在眼中徜徉，但愿叶子姐会登出我的话，我会把电软邮回家给父母分享的，老爸老妈我爱你们！ From 辽宁沈阳 赵龙

呃……很质朴也很温馨啊，不过叶子抱歉问一下，“在课上偷偷看”这句话也照登上来没关系的吗？

不过叶子总觉得，你的父母应该是知道你曾在课上翻电软的事，我从话语里感受得到。而且我相信他们是以妥善的方式来回应的，真是可爱的爸爸妈妈啊。

也许电软上的这个“家”无法为你做太多事情，不过这份心意一定会帮你传达到。

“到今天我才发现，和电软一起成长是so happy！”

——安徽淮南 俞江明

VOICE 凉宫春日的小说中国有进么？

From 四川绵竹 黄子为



正版的话，角川书店在台湾地区的分社有在做，香港地区也有代理发行。原版小说在日本目前已发行了八卷，不过正版的中文译本目前还只到第七卷而已。这一套中文版也是很有收藏价值啦，不过对于我们内地同学而言，恐怕最大的问题在于——它是繁体竖排版的……估计你会看得很痛苦。

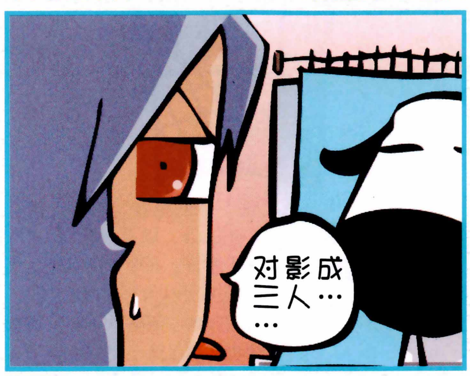
不过实际上大陆的民间fans团体也已经把第八卷翻译过来了，并且市面上可以找到目前全部的八卷简体横排版小说（应该是没有拿到版权的吧……），网络上也有文本格式的。不过还是请各位努力主持正版，尤其是这部作品，不买正版很危险的，你要小心别惹得团长大人不高兴哦……

严重期待明年第二季的动画，而且，据说相关游戏也在秘密制作中？叶子实在猜不出会做成什么形式——别告诉我说是校园恋爱AVG，要是那样也太老套了吧。



VOICE 椰子说很喜欢凉宫春日，我想叶子身上大概有和她相同的地方吧（在这里对凉宫团长那不可思议的力量表示敬意）。不知道叶子有没有看过Fate的动画呢？没看过的话我强烈推荐你去看一下，真的很酷啊。画面精致，打斗激烈，很不错的。

还有星彩同学，以后你还是别抽风了，之前一些手札里写的话既让人觉得有深度可又不知在说些什么，还是正常点吧（对了，你是不是因为玩动作游戏玩到抽风呢，如果是的话我岂不是也有抽风的可能，好恐怖）。最后建议一句：举杯销愁愁更愁啊，李白老大在N久以前就明白这个理儿了，你也要明白呀，风流才子荇菜同学。 From 四川宜宾 御剑随风



叶子没有啥和凉宫相像的地方啦，我的个性其实很阴暗，所以才会羡慕她身上的活力与开朗，叶子有的时候会对现在这个自己真正的性格有点讨厌，差不多就是这样一种感觉吧……

Fate我手边是有全套啦，不过一直没怎么看，等到有合适的时间和心情时再说吧。话说Fate这次在PS2上的游戏跳票到明年去了，估计fans们有得等了。

说到荇菜，他最近正常多了，这几次的手札内容翔实、语气平和、表达实在——他已经不抽风啦！不过为了预防他这个写东西不署名的毛病，我决定以后在家里都把他当期负责的内容报出来，省得其总是被人遗忘……这期星彩同学负责的就是华丽地凸显360机能的游戏“战争机器”哦！

话说他什么时候变成风流才子了？

“创新是一个游戏的灵魂！”

——广东茂名 李春林

VOICE 叶子姐姐，告诉你一个好消息，在我的引导下，现在我父母已经成了闯关族了！我妈爱玩NDS，我爸喜欢PSP，我现在成了他们的老师了，我厉害吧？真希望天下的闯关族越来越多！

From 湖北孝感 陈龙

近来回函卡上心情欢快的言语很多，叶子也很高兴啊。虽然我们在道路上难免会遇到一些郁闷，但别忘了“家”的一个意义就是：到这里，与别人分享你的快乐；来这里，可以分享到别人的快乐。

VOICE 最近不知道为什么，对游戏一直产生不了激情，直到昨天，我本来只想试一下“大众网球”，谁知道一试就不能自拔了。如此简单的一款游戏，何以能如此扣住我的心——是画面吗？是游戏性吗？是主题吗？搞不懂，请教各位编辑。我还想问问叶子姐姐，木头应该是你的上司吧？为什么却被你整得那么惨呢？

From 四川成都 李宁巍



形式简单，包含在事物中的乐趣就更容易流溢出来吗。话说这游戏卖了50多万份呢，猴子前段时间也一直在玩，十分投入，其间还不时配合扣杀或者失误发出吱呀的乱叫声，像极了真正的猴子。从职位上来说，木头的确是我的上司，货真价实，如假包换，我想他有时一定也很奇怪为什么会混成这种待遇吧。

大保镖

●11、12日两天是周末，独自在家“两耳不闻窗外事”地狂玩《战争机器》，好好地过了一把瘾，连PS3发售这等大事也暂时被忘到了九霄云外。Epic的制作功力确实不凡，整个游戏只能用一个字来形容：牛！如同狂风暴雨般绝无半点冷场的整个流程，一口气打下来连饭都不想去吃……上一次让我有这种感觉的游戏还是大约两年前的《生化危机4》呢。

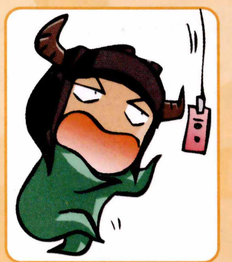
●最近刚看了《加勒比海盗2》，看之前期待满满，看完后大失所望——倒不是说片子不好，可问题是剧情都还没有展开呢，居然就在刚进入高潮的时候给掐断了，来了一个“欲知后事如何请听下回分解”。拜托，这是电影，又不是电视剧。电视剧等个一两天、最多一星期就能看到下集，而《加勒比海盗3》还要等到明年，这不是坑人么？有点职业道德好不好……



荇菜

叶子说：啊，这世界真美好啊。眼看着荇菜同学恢复了生机和活力，整个人又再次变得茂盛起来，我们全体同事都替他感到高兴呢。你啥时候恢复诗经风格啊？

好歹我还欠你钱呢



PERFECT

●半个月的时间让PERFECT受益非浅，明白了什么叫4S店、什么叫填鸭喂养、什么叫阿司匹林。

●摸到PS3了，很羡慕猴子能第一时间把她据为己有，为大家奉上电软的第一次PS3攻略。

●PERFECT是个健忘、谨慎，并且喜欢以貌取人的人。

●支持国产电影，不是买15块钱的正版碟，而是走进电影院。

●我坚信，真正写给自己的日记是不能给别人看的，能给别人看的一定不够真实，所以PERFECT始终不屑于blog。

●前些天翻老《读者》发现个有趣的消息，上面说牛只能看到黑白灰，却根本无法识别红绿蓝这样的鲜艳颜色。所以斗牛士能令公牛愤怒的原因其实并不是红布的颜色，而是布的抖动频率，这个说法让PERFECT半信半疑，哪位能给个清晰的明示呢?

●大家绝对不可以把叶子MM简称为叶子M，切记切记。

叶子说： PERFECT的手札写的是越来越欢快，越来越积极，话说回来，这勉强也算个小blog吧。

VOICE 其实，作为高三的学生，已经不太可能沉浸在游戏里了。而且我的本命是动漫，只有看到喜欢的内容才会买电软，然而我觉得电软是次世代传媒中办得最认真的一本杂志，毕竟，历史比较久了，所以每次拿到都不会失望（尽管是断断续续的）。 From 广东珠海 陈雨虹

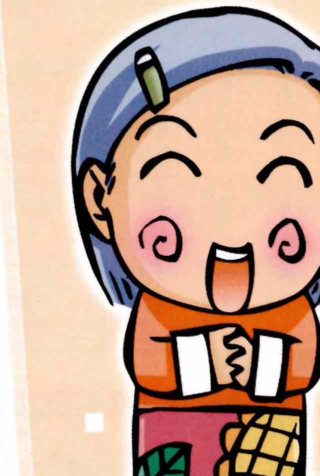
VOICE 木木同学从幕前往幕后走，十分地成功啊，听说此人为游戏用钱挥金如土啊？龙哥是电软的吉祥物，在此问候一声。北斗同学最近很低调啊，不像星彩同学…… From 上海 赵冰

VOICE 俺们这里下过一场雪了，很大的雪，再加上看了椰子的《忏魂之书》，我便更觉得冷了。 From 吉林敦化 姚远

VOICE 妈妈算是一个比较喜欢游戏的主妇了，早些时候也玩了点FC的游戏。貌似她玩游戏很有投入感啊，随便一个N合1里面的赛车游戏就能让她左倾右斜的（汗）。所以我想，妈妈玩起Wii来一定很强吧…… From 福建德化 颜劲达

VOICE 如果有时间，我一定买飞机票到北京去看叶子！ From 广东广州 林晓旭

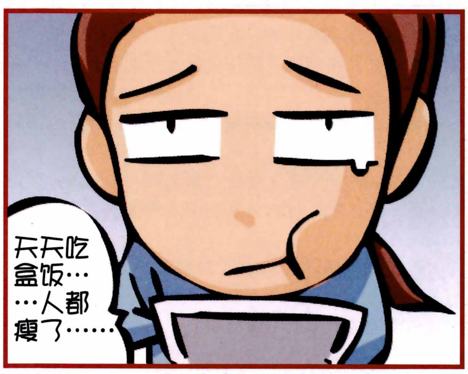
VOICE 众小编，大家好哟！我是一名医学院的女生，记得上周我班去校解剖室看真人尸体，大部分同学都觉得很“恶”，但是我看了却不以为然，还在吃早饭。如果要看尸体，我认为生化里的更有看头哟！真是期待解剖室里的尸体突然“生化”，然后有STARS小队出现啊，Leon也会来吧，嘿嘿~ From 上海 魏晓霏



VOICE 叶子姐，我今天逃课了。由于校运会，我又没事做，塞给了老师一张请假条后就回家了。可没想到，刚回家不久就被人抓了，平生第一次逃课就被抓……虽然逃课是不对的，但在“家”里发发牢骚还是可以的。就因为这次逃课，我父母又跟我冷战，还顺便扣掉了我的零花钱。好不容易存的买FF6A的钱就这样没了，我哭啊！ From 广东广州 张弘毅

VOICE 心灵的驿站，家人的港湾。没错，看电软先翻阖家。阖家看两遍，正着看一遍，倒着看一遍。 From 四川德阳 王浩瑞

VOICE 深刻感觉到了游戏业界、电软和家，以及叶子都在蜕变，感觉有时苍凉，有时又温暖而有希望。 From 辽宁沈阳 侯家欢



“要是游戏全是中文的那该多好啊！”

——福建明溪 周聪

VOICE 自从上次回函，发现写起来蛮容易的，相信会坚持下来的。非常喜欢能登麻美子的声音，《地狱少女》中的小爱和《草莓棉花糖》中的安娜，还有《School Rumble》里的八云，都是她做声优，不知叶子姐喜欢吗？ From 内蒙古锡林浩特 赵晋威



是由于前言的关系么，近来跟叶子聊动漫的同学也越来越多了啊。补充一下，《魔法先生》里宫崎和香的声优也是她吧。其实我倒不是很fan她的声音，只不过在听过真人版地狱少女（电视剧）的声音后，被吓出了一身冷汗，深刻意识到了能登声音的不可替代性，我很能理解恋声癖的想法了。

VOICE 前几天又翻看了第62期的掌机迷，看到里面有一款很另类的PSP游戏，好像叫“寻找爱”什么来着，游戏过程就是帮模特摄影，其中有一位姐姐还不是普通的漂亮。所以我决心攒钱买PSP，但想问一下，普通游戏店中有没有这款游戏买？ From 浙江嵊泗 姜辉

没弄错的话，那游戏应该叫“星探之恋”吧，版本不同，其中收录的女生也不同，小沛同学很fan的星野亚希也有登场哦，不知是不是你说的那个人。

VOICE 小夜子同学很“倔”，就是喜欢零、无双、生化、狂野历险和EVA，就是不喜欢“传说”。其实这些也都是个人喜好，一个人总有她喜欢和不喜欢的，都很正常。只是既然作为“一家之主”，这必定会引起矛盾和有失偏颇的“潜移默化”。既然不当女王了，不妨这方面也试着改变一下？ From 内蒙古锡林浩特 赵晋威

对不起，其实我已经有喜欢的游戏了，所以……

叶子虽然很有热情，但仍然是将工作和个人喜好合理分开的——就是说呢，不用担心我会把过分个人化的东西带进家，但叶子也不会单因为现在这个身份就抹消自己的个性。我该喜欢就喜欢，不喜欢就是不喜欢，“强颜欢笑”是很无趣的事，那样的家也不好看。

而且，要是为了避免所谓的“偏颇”就去改变，那由此推理下去，叶子是不是基本要把所有的游戏作品都喜欢一遍呢——这未免既不现实也不合情理吧？

我不喜欢传说系列，并不等于我讨厌它，只是对其没啥特别的感情罢了；事实上，系列的每一作我都会去接触、了解——但正如你在上面也提到的，我已经喜欢那么多了，就别再要求叶子见一个爱一个了吧，我、我没那么滥情啦。

叶子若有批评，是会同时提出理由或分析的，不会因为自己不喜欢就去无根据地指责一样事物，这方面我还是很厚道的——小魔女不会在这方面也恶毒的，敬请放心。我的那点坏心眼儿在折腾木头之流的时候就已经用光了，不会多作恶啦。反观我以前的评论性文字，应当没有出现过分且无理的言辞吧？

不感兴趣的东西中若有亮点，我们要看得到；喜爱的事物中若有败笔，我们也不要掩饰。总之呢，理性是开阔我们心胸的钥匙。要是因为自己喜欢就碰不得说不得，自己没兴趣就一无是处，那岂不是缺乏逻辑的幼稚园水平嘛，我们当然不能越活越回去啦。别看叶子才16，但我已经不是小孩子了，这些道理我还是懂的，不要小看我哦！

我是一家之主吗？这次数人的手札中都拿我取笑说事儿，有这么没地位的一家之主么……

VOICE 最近几个月，我发现秋冬季节洗冷水澡是一个不错的选择，能强健身体防百病，叶子你不妨也尝试尝试。记住，坚持就是胜利。 From 浙江杭州 沈波

……我要是坚持下去，的确就是木头的胜利了——他终于可以在有生之年目睹我的死掉。

原形毕露



雪飞

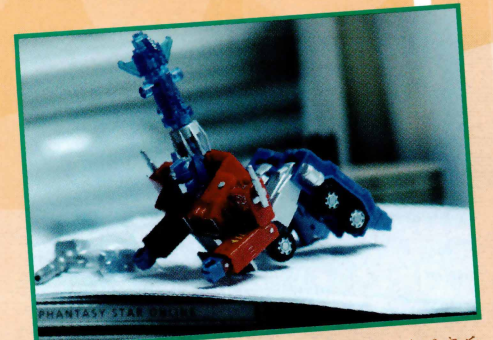
●一阵冷风忽然吹过，漫天黄沙笼罩京城，温度大幅下降，风林等人中招感冒。为了表示革命同志间的伟大友情，本人响应群众号召，迅速被传染感冒并且一病就是半个月，到现在还没有任何好转的迹象，不过本人感冒自然也少不了受害者……

●虽然天气极度恶劣，但是仍然有一些超级勇敢的人要在六到八级狂风中登山锻炼，并且企图强行绑架重病体弱的本人共同前往。不过本人英明神武，再加上天公作美，最终没能按计划早上六点集合登山，并最后改为室内活动，但是本人仍然佩服他们的勇气……

●最近居无定所，但是却觉得无比快乐，并由此认识到了有钱有房的重要性，正在考虑使用一些邪恶的手段，将好心收留本魔的房东们驱逐出境……

●曾经无欲无求，曾经无所畏惧，但现在却满脑子都是钱钱钱，魔王转职为守财奴……

叶子说： 我现在也感觉有点儿不太舒服了，老天保佑我一定要逃过这轮诅咒啊。



VOICE 一直一直都很喜欢电软啊，虽然每次买完后就拿着剩余的两角钱发呆。其实我玩游戏的时间从初中之后的这将近三年内几乎为零，直至现在的高三，更是忙得不可开交。资金也被家里卡死，估计这段时间买电软的机会难免会减少，但等我高考完后一定会跑去邮局订购全年的，呵呵，想起来就觉得幸福啊。所以我会一直一直支持你们的，你们一定要努力工作哦！嗯，此刻我正在做物理题，看着书里的“绯雨闲丸”书签就有无限动力呀，谢谢你们的赠品。随后，祝愿小编们工作越来越好，还有要注意身体哦，少弄几个攻略，多睡一睡吧~小编们看完电脑记得洗脸哦，可以除掉辐射。 From 四川南充 林静红

VOICE 每次看电软和电击上的游戏介绍，我都是既兴奋又惋惜，因为我没有一台真正属于自己的主机。好想玩那些游戏啊！现在我每月只花掉买电软的钱，剩下的都藏好了，等够买主机的时候，我一定会玩个够！ From 云南昆明 吕敏静

●终于将FF5A和皇牌空战X双双圆满，真不容易呐！接下来期待的就是PS2复刻版的宿命和GBA复刻版的FF6A了。魔王说北斗你玩游戏怎么这么快啊？其实哪里快了，还不都是从自己吃饭睡觉上厕所的时间里挤出来的，我容易嘛我！

●发现叶子同学竟然也看过北斗最近正在研读的一本小说，于是欣欣然地与其研究一起转行做摸金校尉的计划，结果被叶子以“天生对大粽子敏感”的理由义正严词地拒绝了，真是可惜。

●可喜可贺，北斗终于从万年短袖男进化成披外套男了，为什么？这个嘛……假如天气颇为寒冷而某施主又穿得不够暖和的话，难道要让我把身上唯一的一件短袖给脱下来吗？万一给警察叔叔们以影响首都市容市貌的罪名逮个现行可就糗大了。所以说，我们的口号就是：“时刻准备着！”

叶子说：好不容易邀请人家一次，竟然不是郊游不是野炊不是吃饭不是购物，而是去干那摸金倒斗的行当，我虽然很喜欢恐怖题材，不过仅限于理论而已……



北斗

“闯家一如既往，是我打开杂志第一个翻到的地方！”

——天津 王星

VOICE 叶子你的无敌冥文彻底引发我心中大偿，怨气变大，真的哦。不过怎么没提及主题歌啊？2、3代那两首可谓是昙花一现的歌曲可是作品永远的骄傲啊。 From 四川成都 陈珅

呃，冥文这个形容真够赞的，很配合文章气氛呢；如果这一点文字真能够引起读者如此共鸣，那还要谢谢大家的鼓励。不过叶子以后的文章会考虑找一些相对平和的选材吧，怨念太深的话耗人心神，偶尔玩味一下还不错，但沉画在里面就太折磨自己了。

至于主题歌么，其实它们的很多韵味与文章本身的描绘是一致的，可以说已经被涵盖在其中了。而此外一些具体的东西——好比歌词之类的，在网络上搜索一下很容易就可以找到，登上去徒占篇幅而已，叶子还是尽量多说一些自己的话吧。



VOICE 零的特辑叙述得较具体，也很精彩，如果用第一人称的话会更好。 From 浙江湖州 沈旭

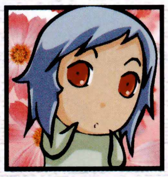
说实话，我是有意不用第一人称的。在这种以讲述既有故事为目的的文字中，个人偏爱的是作为一个“观者”在一旁向大家展示原作。以一个第三方鉴赏者的角度来写作，就可以比较自由地安排自己的评论和感慨，整体结构在组织上也会更方便一些。

而且这其中有一些我个人的执念在里面——叶子总觉得把“我”安插进去，有一点儿破坏原作的感觉——这么说也许有些可笑以及令人不知所云，但我的确一直以来有这种观念，大家就当作这是叶子个人对一部作品表达尊重的一种方式吧。

不过千万别误会，这不是说我彻底否定用第一人称来叙述——如果是一个完全自创的故事、或者同人作品什么的，那自然是无所谓采用什么行文方式，也无所谓其中有多少是自己的虚构。但像《忏魂之书》这样，既然主要目的是通过文字向大家展示另一件作品，那么优先考虑的就是努力还原原作的风貌，而在这其中，尽量淡化自己的存在也许是个不错的选择。

当然了，以上只是我个人写东西时的一些理念而已，也许还有讨论的价值，而也许只是一个非常古怪的个人偏执；若是后者，诸君一笑便罢——反正从这次来说，叶子抱着这种观念写出来的文字至少还不算很难看吧？

VOICE 叶子姐，我想问下在《忏魂之书》中，那个人物关系表上立花千岁憎恨黑泽八重的原因是啥啊？这是唯一不明白的地方了。对了，我们年级有一个女生长得非常像第48页上的立花千岁，简直就像是同一个人（汗），真不知她们是什么关系（幻想中）。 From 北京 赵烨兴



呃，这次就借家里一角，把针对那次特辑的一些读者反馈集中回应一下吧。千岁憎恨八重的原因其实很简单，因为树月在帮助黑泽姐妹逃走后就悬梁自尽了，而在千岁看来，这正是黑泽姐妹害了他哥哥，悲哀的恨意也就由此产生。幸亏即便作为怨灵，千岁也是长得相当可爱，楚楚可怜，不然你那个联想实在是会令人冷汗直冒啊……

VOICE 关于EVA新作的事，作为一名忠实的EVA fan，我十分同意你的“保留一个问号”这种说法——它还有啥事再讲呀？难不成把以前的故事推倒重来？总之，期待并痛苦着……对了，今年新出的EVA相关游戏是什么类型的game啊？还有叶子姐，EVA中谁对你影响最大呀？ From 山东青岛 王赛

你说的没错，未来的新剧场版就是以原来的时间轴另编一个故事。而新出的EVA相关游戏是“名侦探”类型，讲述了第三新东京市的杀人事件……也是抛开原作剧情的平行世界，我们上期的封面就是出自这款游戏哦。整部EVA都对我影响深远，若非要选出一个人，莫不如说是一句话——当第十四使徒以毁灭性的力量入侵时，加持良治对真嗣说：“你已经长大了，有些事只有你才能做到。到底该怎样，自己去思考、自己去决定，然后，毫不犹豫地去做。”很普通的一句话，却给了叶子极深的震撼，这里与大家共勉。

『难道你们那总编的意思是总被别人扁的编辑？』

——海南儋州 田力



要爽抽自己



风林

●连续数次的与计算机病毒抗争，本人已经彻底对系统重装上瘾，欲戒不能。

●我说过了，我不买PS3。但若有人送我，我倒不要拒绝。

●把一部作品单独拿出来看，排除掉过往所有的游戏体验，《战争机器》是可以给满分的。

●把明年每月看一场电影，改成每周看一场，计划总是在不断调整地~

●恢复长跑了，腿疼。但第一天过后在心理作用下就觉得自己又瘦了，今年十五斤的目标很容易达成嘛！

●一想到后面将要忙碌的事情，就头大了……

●在安装降温设备后，本人的360一号机由原先的五十分钟死机推延为五个小时死机，看来六十元的设备投资还是很值得地！360二号机暂时休息半年。

●改变形象M计划始动！

●谁送我PS3一号机？

●强行将自己的习惯改掉，实在是痛苦的事情，但还是要改！再犯就抽自己嘴巴爽先！

●回函卡回复数量20%大UP！谢谢大家支持。再多嘴一下，请认真填写回函卡，不仅有礼品送给大家，而且也对未来电软的进化起到决定性作用，请大家一定每期烦劳自己一下寄给我们，希望明年数量多多UP！电软的变化也会多多UP！

●本期编辑小秘密：魔王是编辑部的“传说”FAN。不单指标准的传说系列，任何名字中有“传说”二字的游戏，90%都将由魔王出马攻略。

叶子说：已经有不少读者被木头的这种写作风格给传染了，死木头你害人不浅。回函表数量持续UP中，UP到我都快哭出来了……

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛



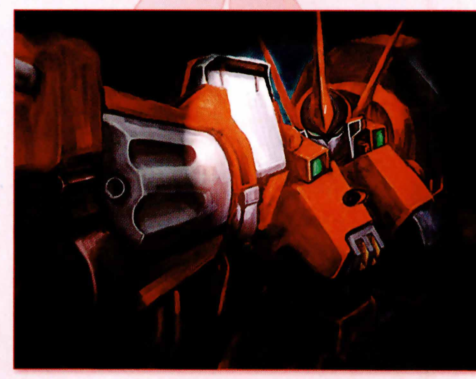
↑合金装备 河北 临渊

构图的方式很像日本的falcoon，不过画风就不怎么像了，很不错，有自己的特点。



←京 不明 不明

非常酷的水彩效果！这幅比你画的那幅豪鬼强太多了，关键是构图非常好，动作也很酷。



↑高达 不明 白亚林

灾难啊！今天办公室突然断电！有5位作者的联系方式全部丢失，所以本期凡标注“不明”的画稿，还请多多见谅。



↓梦幻骑士4 上海 K.LL

人物的主体画得非常细致，但背景则显得有些太乱了，单纯的方格就行，加上人物投影破坏了整体效果。



←小乔 北京 疾如风

小乔扔馒头？不知道你想表达什么意思。只能说你画得中规中矩，但缺少点神韵。

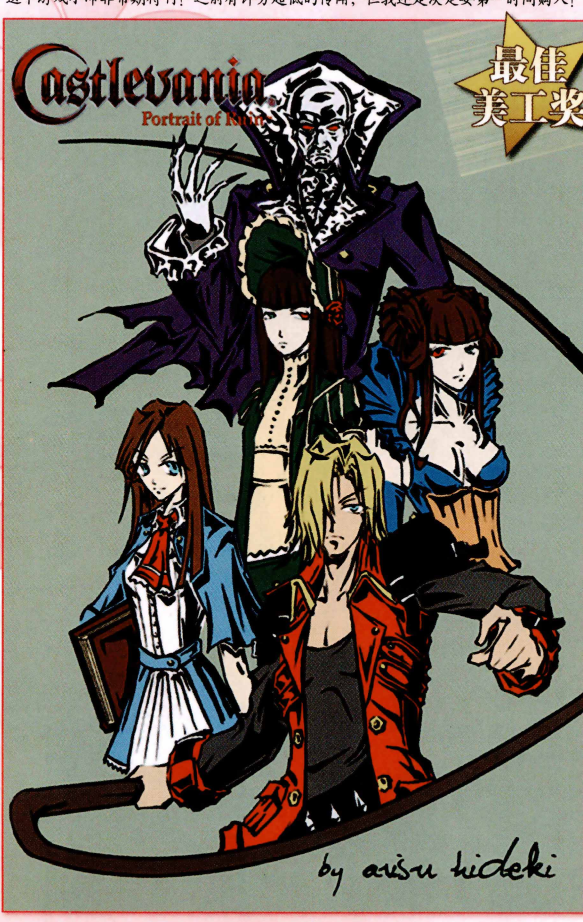


↑樱 上海 JONY

这幅樱的感觉很不错，而你投的那幅林克的风格则不怎么理想，切记画面的风格要统一。

↓废墟之像 不明 不明

这个游戏小沛非常期待啊！之前有评分超低的传闻，但我还是决定要第一时间购入！



↓咕噜咪小天使 上海 K.LL

PSP上的这款游戏真是太可爱了！你画得也很不错，上色技巧很让人佩服。





↑口袋妖怪 北京 sansan

鲁卡里奥实在是不怎么好看，原来看剧场版里新出现的时候，还以为它会是神兽呢。



←苍真 不明 不明

真是太对不起了，本期你有两幅作品入选，但很可惜因为断电所以你的信息都丢失了，快点联系我们吧。

→生化3漫画 不明 不明

本来小沛打算不刊登这些丢失联系方式的作品，但想到这是大家费尽心力的结果，所以坚决不能放弃！



投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

为执行国家规定，请今年19、20、21期的所有画稿作者通过电话或电子邮件的方式，告知您的身份证号码，以便稿费发放。



风魔小太郎LV4武器拿法

问■龙哥，你好。最近我还在玩《战国无双2》，可是碰到了一点困难。1、怎么才能打地狱难度？2、风魔小太郎的终极武器怎么拿？我看了以前的攻略，拿了三次还是拿不到，谢谢龙哥指点。（上海 吕斌）

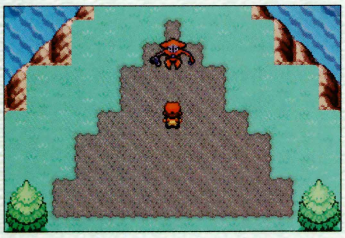
答■1、地狱难度的出现条件是用织田信长、丰臣秀吉和德川家康三人的无双模式通关后出现。其中信长是用明智光秀和杂货孙市通关后出现，丰臣秀吉是用石田三成通关后出现。地狱难度模式中，敌人的攻防能力和AI全面强化，杂兵的攻防非常积极，敌将攻击意识和连段意识惊人，防御意识和其他难度一样完美，攻击力大幅上升，尤其是第5关和外传。不过在地狱模式中，得到的武器质量上升、附加能力也好.而且非常容易偷盗稀有技能，过关后同样的评价比困难模式要多一倍。2、风魔小太郎的终极武器是暗御津破，数值如下：体力+19、攻击+37、移动+38、瞬发+17、无增+33。拿法是在困难模式，风魔小太郎の章CLEAR，无双演武模式限定，关卡为“小田原城防卫战”。关卡开始后先破坏天梯车，并利用之前的时间先击破九鬼嘉隆；完成小田原城大手门的防卫，抓紧时间继续完成北条氏照的救援（击破山内一丰、协坂安治、黑田官兵卫）；接着马上赶到西南角干掉宇喜多秀家和池田辉政，触发“小笠原康广的护卫任务”，不要清据点，这样小笠原康广会和据点那几个兵周旋，不会有生命危险；再迅速赶往天守阁，先完成“天守的破坏阻止”任务，就是把3层之前的爆忍和火药壶全部清除，随后来到3层触发并完成“北条氏政的救援”任务；最后回到小笠原康广身边，护卫他到指定地点，贵重品发现，去天守阁一层即可拿到暗御津破。



↑这个就是风魔小太郎的LV4武器，暗律津波，对速度的附加属性提升很适合忍者这样的角色。

请龙哥帮忙，1、小弟最近在玩《口袋妖怪·叶绿》，已收了超梦、火焰鸟、急冻鸟，是否还有闪电鸟和其他隐藏妖怪？2、GBA《牧场物语》最近喜得儿子一位，先为自己恭喜一下！牧场中的那些动物最多能活几年？我基本上一到三岁就立马升天。（福建德化 涂明铎）

1、除了你说的那几只神兽之外，龙哥这里再把另外几只“火红/叶绿”中神兽的捕捉方法告诉你。闪电鸟：在无人发电厂一间单独的房子内可以捉到50级的闪电鸟。另外“宝石”中的三圣兽在本作中也可以根据你初始选择怪兽的不同而抓到一只，如果你一开始选择的是小火龙，那么在打败四大天王以后就会在关东地区的草丛中随机遇到50级的水君，如果一开始选择的是杰尼龟那么随

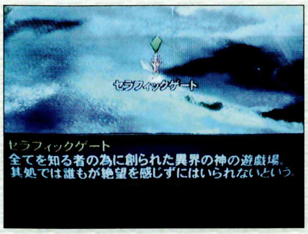


↑这就是第386号妖怪，迪奥西斯。

机遇到的就是50级的雷公，如果一开始选择的是妙蛙种子那么随机遇到的就是50级的炎帝。凤凰在第8号岛的左上方，70级。鲁基亚在第8号岛的右下方，同样也是70级。最后就是386号妖怪，迪奥西斯，在第9号岛上，想遇到它需要先解开一个谜题，你需要做的就是转动那个三角形的东西直到红色，必须快速完成，不然就得重新开始，当其变成红色的时候小岛就会开始摇晃，同时，迪奥西斯出现！2、GBA版牧场里的动物即便是没有得病，也是有自然寿命限制的。正常情况下，鸡的寿命是3到5年，牛的寿命有5到7年，羊的寿命有4到6年，期间会自然老死。不过这种寿命限制只针对这三种可以“产出”的动物，像马和狗就不存在寿命问题。

1、《北欧战神传2》里的动物戒指收集不齐怎么办？鸟、猫之指轮不知道该怎么获得，请龙哥指教。2、关于隐藏迷宫红莲迷宫的问题，麻烦龙哥给介绍一下。（广东江门 黄华剑）

1、动物戒指是用来合成所罗门之戒的关键材料，这里就干脆把三个动物戒指的入手方法一并说了吧。猫**の**指轮：给港町**ゾルデ**的猫喂15个海鲜肉，就会获得狩**られたネズミ**、尻尾**の切れたトカゲ**、不幸**な**青**い**鸟以及**ねこのふん**4个素材，然后在**ゾルデ**的武器屋就可以合成猫**の**指轮，其效果是在战斗中有一定几率使敌人气绝。海鲜肉可以从**キセナ**草原的鱼身上切断其尾巴后入手。鸟**の**



←红莲迷宫相当值得挑战。

指轮：给**コリアンドル**村的小鸡喂15个骨**クズ**，就会获得**ひよこのえき**、野菜**くず**、贝壳入**りのえさ**以及**とりのふん**4个素材，然后在**コリアンドル**村或者**ヴィルノア**的商人处合成鸟**の**指轮，其效果是战斗中攻击技能威力上升。骨**クズ**可以从初期丧尸**の**森的骷髅身上打断其手或脚之后入手。犬**の**指轮：给**ヴィルノア**的狗喂15个骨付**き**肉，就会获得**しゃぶった**骨、**かじった**靴、**ぼろぼろの**布以及**いぬのふん**4个素材，然后在**クレルモンフェラン**的武器防具屋合成犬**の**指轮，其效果是战斗中HIT数加倍。收集齐这三个动物戒指之后，去**アスガルド**的商人处花90W就能合成出所罗门之戒（**ソロモンの**指轮），另外，前3个戒指的购买条件是先在店里花费大量金钱(一共大约40W左右)之后显示出名称才能购买。所罗门之戒的能力是战斗中角色HP数值相同的话就会有相应的效果，例如有3位数值相同的话是会心率提升，4位数值相同的话敌人掉落珍贵道具的几率就会大幅提高，特别是“7777”这个数值。2、红莲迷宫**セラフィックゲ-ト**并不需要通关后才能进，只需要踏过剧情战斗中最后的记录点后就可以出现了。这时可以回到地图版面，就会在地图的左下角出现隐藏的红莲迷宫，里面的敌人的实力非常强大，一不小心就会被秒杀，但是奖励是非常有诱惑的，击败各层BOSS后，可以得到三女神：迪兰、雷萨德和芙蕾等作为队友。

1、PS2版的《横行霸道·圣安德列斯》能作为女朋友的有几个，学车及枪店旁的女孩怎么认识？2、PSP上“VIDEO”上的视频都有什么格式支持？我的PSP是2.0降到1.5的。

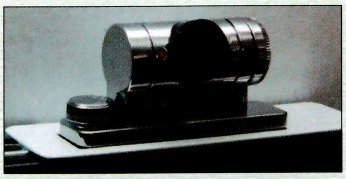
（上海 王彬）

1、本作中可以作为女朋友的一共有6个人，她们分别是Denise Robinson、Helena Wankstein、Michelle Cannes、Katie Zhan、Barbara Schternvart和Millie Perkins。想要和这几个女孩开始约会，除了一些特定条件和进度条件之外，最重要的就是你的外形必须得是她们喜欢的那种才行，否则她们是不会和你开始交往的。如果你的外形非常性感的话，则成功的几率将会大增，当然，如果你已经收集齐全游戏中的50个牡蛎（Oysters）就完全不必担心这方面的问题了。对每个女孩而言，除了第一次遇见她们是在特定地点之外，一旦开始约会，就需要去她们的家里找她们，而不是第一次遇见她们的地方，当其在家并且可以约会时就会有一个红色的标记。还有，这些女孩子不会整天都在家里待着，只有在每天里的特定时间段才会在家，其余时间则很少能在她们家里找到她们。最后要说明的一点就是，每个女孩子的约会类型都不一样，获得的奖励也不尽相同。2、1.5的话，只能播放MP4，还可以用Devhook模拟到高版本播放AVC编码的MP3，或者安装PMP、PMP-AVC一类的软件，可以全屏幕播放PMP及PMP-AVC格式视频。

龙哥，我是一个FF fan，最近重新玩了下FF10，有一些地方希望指点。1、我听朋友说，有一个隐藏BOSS特别难打，可是我不知道它在哪里？2、提达、瓦卡的究极装备在哪？3、还有那个戴了不遇敌的首饰在哪打的？4、打水球比赛有什么好处？望龙哥指点。

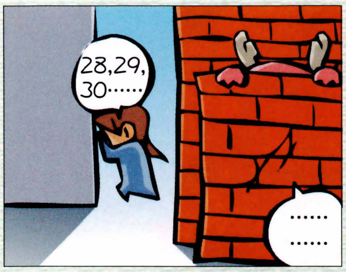
（安徽淮南 杨晓越）

1、隐藏BOSS？你玩的是日版还是国际版，日版中最强的隐藏BOSS是“**すべてを越えし**者”，美版最强隐藏BOSS



↑在编辑部里，小沛已经开始用上了。

则是“Penance”。如果是日版的话，“**すべてを越えし**者”的出现条件是收集全部怪物各10只，种族制霸、地域制霸、训练场**オリジナルモンスタ-**全部胜利；如果是美版的话，“Penance”的出现条件是打败所有黑暗召唤兽Valefor、Ixion、Shiva、Bahamut、Anima、Magus Sisters。事先通知你一声：它们绝对是远远超出你想象中的强大哦。2、七曜武器就是7个主角的“最强武器”，提达的是系列共通的最强武器创世圣剑**アルテマウエポン**，瓦卡的则是“世界冠军”**ワ-ルドチャンピオン**，每个人的七曜武器都有三个阶段，最初得到的七曜武器



只是第一阶段，得到各自对应的“印”之后可以提升至第二阶段，再得到各自对应的“圣印”才可提升至最强的第三阶段。**アルテマウエポン**的入手方法是在**ナギ**平原西北部坡下绝壁上的封印中，当陆行鸟赛跑全胜后，挡住路口的男人会离开，这时候就可以下去拿了。其对应的日轮の印是打败**エボン=ド-ム**的**ユウナレスカ**，在这个场景，存在着无限循环的阶梯，走一遍地图左方的阶梯，在同样的场景深入就会出现一个装有印的宝箱；对应的日轮の圣印是在**ナギ**平原的陆行鸟赛跑“**とれとれチョコボ**”成绩在0.0.0以下时获得，想要达成这个目标除了技术之外运气也是相当重要的一点。**ワ-ルドチャンピオン**的入手方法是获得**ブリッツボ-ル**游戏的**ト-ナメント**战或者**リ-グ**战前3名，或者玩水球游戏100场胜利以后，到**ルカ**的**カフェ**酒吧与柜台的招待对话后得到。其对应的水星の印剧情发展到可以通向**ミヘン**街道的时候，返回**ルカ=スタジアム**的**ブリッツボ-ル**选手休息室的橱柜里就可以得到了；水星の圣印则是获得瓦卡的**オ-ラカリ-ル**(全部OD技能修得)，继续参加**リ-グ**比赛，然后就会以二分之一的概率作为冠军奖品出现。3、FF10中附带不遇敌能力的装备分为武器和防具两种。前者的唯一入手方法是在游戏后期飞空艇上搜索到**バ-ジ=エボン**寺院后，将寺院前水潭中的BOSS**ジオスゲイノ**击败后有可能取得，武器使用者随机。因为概率并不是百分之百，如果BOSS掉落的是防具就不行，所以之前一定要存档。防具附带的不遇敌能力，其他敌人如**デビルモノリス**、**ゴ-スト**、**レイス**也有掉落的可能性，其中**デビルモノリス**掉落的确率比较高。另外也可以自己改造：可以用30个**清めの塩**改造。4、水球比赛获胜的话主要是可以获得各种奖励道具，另外瓦卡的一些OD技和解封其七曜武器的圣印取得方法也与水球比赛有关。

我最近在玩《死或生4》（D版），突然死机了。《勇闯尸城》、《山脊赛车6》不是画面停止不动就是黑屏。拔了20GB硬盘都能玩，如果一插上去就又不行了，连正版的《九十九夜》都不行，就是一直是那个绿色水的画面。我问了BOSS，他说他也不知道。我现在都不知道该怎么办了，十万火急！！（北京 黄靖）

本来一看是XBOX360改机后的问题，还以为是电源灯相关，不过从你描述的情况来看，应该是硬盘出问题的可能性居大。龙哥建议你换块硬盘试一试，正好微软也打算推出大容量的硬盘，“旧的不去新的不来”……

小弟有几个问题向你请教：1、我最近买了一款自己的NDSL，是美版的，外加一盘128MB的LINK FIRE的烧录卡共1250元，当我发现NDSL上面有些黑手印，触摸屏上也有些滑痕时，BOSS却对我说那是他刷机时“无意间弄上的”，叫我别在意，放心玩，我欲哭无泪，龙哥，你说我的钱花的值么？还有我原本是打算买IDSL的，但那BOSS却对我说，不管买什么版本的DSL，想用烧录卡玩DS游戏，就必须刷机，刷完机就全都变为美版，此事属实么？2、请龙哥为小弟推荐一款性价比高的DS烧录卡。（江苏连云港 刘益麟）

1、128MB的NDS烧录卡……这么小的容量，说实话，也就是聊胜于无而已。你买的那台机子究竟是不是翻新主机，仅凭借这些描述，龙哥还无法断定，不过仅从烧录卡的购买角度上来看，这款128MB的烧录卡实在是不怎么划算。主要原因就在于其容量实在是太小，非常不实用，买了这个迟早还是得再换一个更大容量烧录卡的，也就是相当于这些钱是白花了。那个BOSS说的并不完全正确，确切来讲，想用烧录卡玩NDS游戏并非必须刷机，除了刷机还可以通过引导卡的方式来运行，只不过刷机的做法比较流行和省事而已，另外，龙哥在前几期热线中就已经介绍过无需刷机也无需引导卡就可以直接运行NDS游戏的烧录卡，只不过其价格太贵，而且目前也还没有在中国大陆正式发售。不过IDSL刷机后就会自动变成美版，不能玩正版IDSL卡带的说法是正确的。2、性价比高的烧录卡啊，个人还是比较倾向于SC系列……



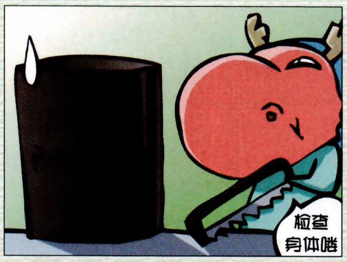
龙哥：万知、万全、万能的龙哥好！小弟最近相当的郁闷，在打一个道具N遍后，我想起了您。1、《真·三国无双4》中的绝影马到底怎么打啊？我都打了二十多遍了，结果就是不出现报告？2、《口袋妖怪·绿》中到了上船的情节时，船为什么不开呀？而我下了船之后船又开走了，我该怎么办呀？还有一个路口处有一个睡觉的精灵，怎么把它移走呢？3、《真·三国无双4》中打败武将或是文官掉下的剑和盾实际是增加多少的攻击和防御呢？到底有没有用啊？（黑龙江大庆 付成）

1、绝影镫的入手方法是在凉州之战选择联合军，把地图上一开始出现的敌将清掉之后再击破董卓，之后再干掉作为敌人援军出现的张济和胡轸即可。有一说法是在援军出现后的50秒内击破2人才行，所以建议最好有的卢。2、你指的是枯叶市附近的那艘游艇是吧？那艘游艇里必须完成的剧情部分是在2层的船长室门前会与对手发生战斗，之后去船长室与船长对话就能得到01号秘传机器“居合斩”，完成这部分情节后再离开船，船就会离去。在这里你是不能坐这艘船航行的。至于你说的躺在地上拦路睡觉的妖怪，就是PM中鼎鼎有名的卡比兽哦，需要以后第2次进入灵骨塔解救被火箭团绑架的富士老人后获得道具“口袋妖怪之笛”，再回来对卡比兽使用将其唤醒，之后发生战斗，务必将其收到手，整个游戏里可就这么一只，卡比兽皮粗肉厚还有睡觉回血的招，捕捉起来比较困难，努努力吧！3、以剑为例进行说明，打败敌将后掉落下来的剑有4种级别：其中青铜剑永久提升攻击力1点、铁剑永久提升攻击力2点、白银剑永久提升攻击力4点、黄金剑永久提升力8点，掉落剑的等级主要与难度有关，也就是说游戏难度越高，掉落的剑提升的攻击力也越高。盾是永久提升防御力的，计算方法和剑相同。

龙哥：第一次写信给你，请多多指教，我可是你的忠实FANS！我很想要你那条屁股有个放尾巴的洞的裤裤（你自己说的，还是华尧画师说的？反正是《热线》里说的），按信的地址寄给我吧！小的刚入手一台木碳黑1.5版的PSP，可没过几天2.5版被破解的消息，让我哭了一天一夜，晕啊，天要亡我啊！1、各版本PSP之间的硬件处理上有什么不同？2、1.5版PSP可以上网吗？能够使用即将发售的摄影插件和GPS定位装置吗？3、1.5版的PSP可以升极到3.0版的吗？4、最后一个问题了，PSP版《牧场物语·矿石场的伙伴信》什么时候有汉化版？（福建三明 张迪）

我发誓：那句话真的是华尧同学的“蓄意陷害”！实际上，热线中的四格漫画和插画里的创意绝大部分都是华尧自由发挥，目的无非是博大家一笑而已，可不要太认真了（笑）。1、PSP硬件本体与其固件并无太大关联，其中的改动也和版本之间没有什么过多的联系，比如采用三星或是夏普的显示屏，或是采用TA-082主板等等都不是与固件版本直接有关联的，在功能上各个时间段出产的PSP都没有什么差别（降级另说），打算使用记忆棒玩游戏的玩家只需要注意主板支持不支持降级就足够了。2、1.5版PSP是可以上网的，也能够使用摄影插件和GPS定位装置，但是需要模拟高版本固件才能够实现。3、现在只能说，理论上是没有问题的，“总会有那么一天的”……4、目前还没有这方面的消息，我国有PSP的玩家本来就少，玩PSP版牧场的人就更少了，所以汉化方面的动力并不大。

龙哥：你好！虽然PS3都要面世了，但小弟才刚接触PS2，对它



【镇社神兽】



老读者，新问题

问■你好！先向你问候一声，你工作顺利吗？谢谢你又一次翻阅了我的信，我应当把龙哥当作自己的知己了，（因为只有你了解我们这些玩家的心声）只有你才能和我们产生共鸣，要不是离得太远我真得好好请你顿饭。龙哥，你说我两次写信都没有写署名，我把名字都写在调查表上了呀，（难道你从来不看调查表的吗？）你一定是接到的来信十分多吧？理解。龙哥，我发现你真的是上知天文，下通地理，什么都知道，什么事都让你说得准准的，就我上回给你说的USB风扇的事，我把USB风扇的电动机换了就和以前的转速一样了，龙哥真可谓游戏界的诸葛孔明也！我在想CAPCOM公司为什么不把NGC上的《生化危机0》移植到PS2上来，如果移过来销量决对不会比生化4差，你觉得呢？还有龙哥，恐龙危机3是XBOX的独占游戏吗？CAPCOM公司的人脑子是不是锈逗了，明知XBOX的销量不行，还要在这个小花盆上种大树，我估计它的销量还不够它的开发成本费吧？你可别笑可能是我错了，也许是我想得太天真了。龙哥，《超人归来》有PS2版吧？不知PS2以后还出不出第一射击的作品了，我比较喜欢这类的游戏，不知EA公司的《荣誉

勋章·空降兵》会不会有PS2版，可能性极小吧？还有就是UBISOFT公司的那两款游戏《彩虹六号·维加斯》和《分裂细胞4·双重间谍》，我只知道前者的PS2、XBOX版已取消了，不知后者，我在网上看的有PS2、XBOX版，封面都有，就24号发售，可快11月份了，还没见着影子呢？你觉得像《鬼武者》这么经典的游戏还会出续作吗？另外，你玩过PS2上的一款李连杰的《荣誉之战》吗？是一款动作性极强的游戏，可惜就是用右摇杆来操纵动作打斗，极不方便，我想问问龙哥有没有什么无敌技？还有就是一款《星球大战前传3:西斯的复仇》跟上面一样太难了，这两款游戏在我的记忆卡里已占据了相当长一段时间了，始终打不过去，麻烦龙哥了，现在渐渐地不想打游戏了，一是PS2的好游戏越来越少，二是我们这的那位黑心BOSS的碟质量太次，经常买两盘一盘读，买五盘三盘不读，买十盘五盘不读，我现在唯一坚持的就是买你们的杂志，我相信只要我有口饭吃就还会一如继往地坚持下去的。

（新疆库尔勒 某读者）

答■如果我没记错的话，这是第三次收到你的来信了，实在是很抱歉，龙哥不得不再次用“某读者”来称呼你。因为龙哥收到的这封信上仍然没有署名，没办法，如果你寄信的时候写的并不是“龙哥热线”的话，那么信件一般会先交给专门的负责人



↑NGC上的《生化危机零》素质非常之高，是相当经典的一款游戏。

处理，然后再将里面给热线的内容转给我，所以你写有名字的调查表我并没能看到。希望你下次单独在信末尾也能注上自己的名字，几个字而已，也不辛苦，再“某读者”下去，龙哥都不好意思了。如果想要像生化4那样高素质的移植到PS2上，是需要付出相当精力的，看看最近CAPCOM内部一连串的变动和出走，就知道前段时间其公司内部非常的不稳定，估计这个想法他们不是没有，只是抽不出空来而已。《恐龙危机3》的确是XBOX独占，最终销量虽然不很好，不过相信微软一定会另外做出“补偿”的。《超人归来》有PS2版，发售日是今年11月20日；《荣誉勋章·空降兵》也有PS2版，发售日暂定为明年第一季度。《彩虹六号·维加斯》PS2版确实已经被取消，不过《分裂细胞4·双重间谍》PS2版的攻略上期杂志已经刊登了。“新”鬼武者都出了，很明显，这个系列绝对还会继续下去的。《荣誉之战》还真有一条无敌秘技：游戏中暂停，输入L2、L3、R3、L2、L2、L1、L3、L2即可。“西斯的复仇”好像没有所谓的“无敌技”，除非你召唤金手指。

不太了解，请龙哥消除小弟对PS2的困惑。1、如何用PS2看DVD？2、PS2如何联机？3、PS2记忆卡中的内容如何消除？能修改吗？能储存在电脑上吗？能转移到别的记忆卡上吗？如何转移？4、如果现在想买PS2，要什么型号的比较好，PS2在今年还有降价的可能吗？5、小弟想邮购以前的《电子游戏软件》2005年的可以吗？如何邮购？6、龙哥能否为小弟介绍一下《真·三国无双4》中各武将最终武器的打法，小弟已被它困扰一段时间了。7、能否把钱装在信封里邮书？因为一本书而去邮局有点麻烦。（辽宁庄河 王辉）

1、老调常弹的问题了，使用的改机芯片不同，运行DVD的方法也有所不同，你买机时顺便问一声即可，一般都非常简单的。2、上网对战吗？硬件方面需要PS2主机、可以接入网络的环境、硬盘网卡、对应的游戏以及可以网上支付的信用卡，另外，日本方面的地址是比较麻烦的事情。3、当然可以。不放盘主机就会自动进入记忆卡管理画面，进入选择要删除的记录，这时一般有复制和删除两个选项，选择后再次确定即可。想要转移到别的记忆卡的话先将要拷贝的记忆卡插在第一个插槽上，准备接受转移的记忆卡插在第二个插槽上，先在菜单上选择进入第一个记忆卡，将要拷贝的游戏记录选择拷贝到另一块记忆卡即可。想将记录导到电脑上也是可以的，不过你得有U盘还有专门的工具软件，例如X-Port以及Max



Drive等。4、现在一般是买最新的75和77系列，其中77系列就是前阵子索尼特别推出的“廉价版”。5、想邮购以前杂志的话，建议你事先打电话给邮购部询问一下还有没有存货，如果有的话去邮局汇款并著名邮购的是哪几期即可。6、“各武将”……这个，实在是太多了，热线里面不方便刊登太长篇幅的回答，抱歉。7、龙哥比较反对直接在信里夹钱的做法，这样做是很容易丢的，而且没法查询。你最好还是抽空去一趟邮局吧，也麻烦不了多少，手续挺简单的。

看了第192期叶子写的《零》忏魂之书，真是太棒了，满足了我们这些零FAN的心愿！不过，我还有一个关于零，刺青的问题想问你一下：隐藏机能“测”怎么入手？我看攻略上说要在第九刻的玄关和乳母车的老婆战斗才可以，可我在玄关根本没碰见过呀，请一定要给我答复。（安徽蚌埠 薛红刚）

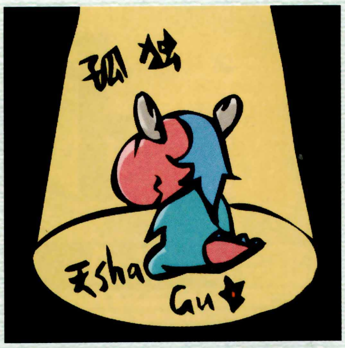
首先叶子同学托我转达一下对你表扬的谢意以及若干谦虚之言等等，下面开始回答问题：具体的条件是在第六刻的仕切られた部屋拍摄了泷川吉乃，那么在第九刻返回眠りの家的玄关就会遇到怨灵“乳母车を押する老婆”，她会推着车直撞过来，在这个特定场合对方一路撞过去就会消失掉，时间非常紧迫。所以你要做的就是利用强力胶卷和强力技能在其跑掉之前把她干掉，这样就能够入手“违い矢舌の键”。用这把钥匙就可以打开玄关入口旁边的那扇门，沿着隐藏道路就可以绕行到仕切之部屋的封闭区域，与泷川吉乃发生强制战斗，胜利后即可入手“装备机能 测”。你之所以没能见到“乳母车を押する老婆”，很有可能是因为你在第六刻的仕切られた部屋里没有拍摄到泷川吉乃，所以未能引发此剧情。另外，“乳母车を押する老婆”是“推着婴儿车的老太太”的意思，不是你所谓的“乳母车的老婆”，这个意思上的差别，也忒大了……

我最热衷于动作类游戏，像《鬼武者》系列的游戏、还有《真·三国无双》系列，《战国无双》、《战国BASARA2》系列，都是我比较喜欢的，还有一些ARPG游戏我也很喜欢，最主要还是爽，像《机战》系列太费脑子，所以我是个十足的ACT迷。最近我想购买一台PS2 7万系列的主机，有几个问题想请教一下龙哥：1、7万型那么小巧能安装硬盘吗？是不是要安移动硬盘呀？2、PS2的软件优势会不会因为其它主机的出现而受到影响？3、PS3推出后，会不会因竞争需要大幅降价？或是因其它原因而大幅降价？今天就先这样了，一会就要下自习了，要好好休息，为明天的游戏事业养精蓄锐吗，别忘了我的要求。（北京 徐宁）

“机战”……那也属于太费脑子的游戏？龙哥无语了。1、能，具体方法请参看前几期热线。2、随着年底PS3和Wii这两款次世代新主机的发售，游戏厂商在家用机软件方面的投入力度也会更多的倾向于新主机。实际上你仔细看一下游戏发售表的话就会发现，PS2上值得期待的好游戏已经没有多少了，所谓“PS2的软件优势”主要还是指过去几年来PS2上发售过的优秀作品，这些“老本”就足够你吃的了（笑）。3、TGS上索尼已经表示普通版PS3的正式发售价格下调了10000日元，短期内不会降价了。当然，如果放眼未来的话，一般新主机发售一年左右之后都会采取降价的措施，垂涎新主机口袋里又暂时没有银子的话就只能先忍着了。

我有几个问题想问一下：1、在《生化危机代号·维罗尼卡》里我已经上了南极，用的是克里斯，在阿莱克西亚醒过来的房间里，有一个谜题，就是有关扑克牌花色的那个，请问这个谜题该怎样解？2、还有一个谜题要用到灭火器，可灭火器被我放在游戏刚开始的小岛上了，不可能再拿到，没有灭火器要不要紧？就这两个问题，谢谢！（上海 于雷）

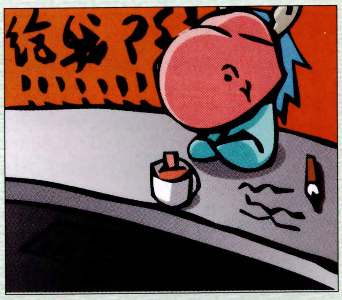
1、这个谜题很简单，按照“双A、



草花、红心、黑桃”的顺序置入即可。2、灭火器在游戏中一共可以使用两次，其中第一次就是克莱尔篇刚开始的时候，另外一次就是你说的这个谜题。具体来讲，第一次是出监视室打开断头台旁的卷帘门，得到灭火器，回到首次遇僵尸处（火堆）使用灭火器，得到白箱，调查白箱可得特殊金属，回到3d复制机处使用此金属可得复制品一枚，而后便可打开守卫塔前的大门，这一处是推动剧情发展必须用到的。第二次则是在中后期的武器药品库，需要先去采掘室将已经空了的灭火器装满再用其将武器药品库的火灭掉，之后调查箱子上发光的地方就可以获得武器“44玛格”。也就是说，如果想要得到这把枪的话，那么当初离开小岛的时候就应该把灭火器带在身上，不过即便是没有带着灭火器，损失的也只是一把手枪而已，对剧情的发展没有影响，不必担心。

小弟家中入手了一台HDTV，我首先将DVD用色差线与电视对接，结果看碟时屏幕上左右两边出现了弧形的缺口。我起先以为是DVD的问题，结果换了PS2也一样。电视是海尔的，看普通电视时是好的。这是怎么回事？要怎么才能调好？请告诉我具体方法，好吗？（湖北武汉 林伊翔）

看来应该就是电视的问题了。刚看到你说的屏幕上的症状，倒是和我认识的一个朋友遇到过的情况很相似，就是电视图像是哈哈镜那种的，那是因为电视里有块调节图像用的小电路出问题了，后来找厂家维修才搞定的。不过从你的描述来看，平常用来收看电视时显示并没有问题，只有在用色差线连接DVD或PS2后输出画面时才出的问题，与上面说的那个并不相同。现在市面上卖的HDTV有的并非是真正的高清，这个有可能是模拟色差，具体毛病在哪龙哥还不好确认，不过可以肯定的是电视机的问题。你这台电视机是刚买的，建议你去换一台，自己估计是没法修好的。



秘技天地

随着PS3的发售，PS2的游戏数量有所减少，加上缺少大作的支持，因此相对应的秘技数量也比较少。所以这期的秘技天地是以掌机的秘技为主。相信随着PS3游戏的增多，相应的秘技也会增加，这里的秘技种类也会更加丰富。　□责/龙马



NDS 暴风传说
日版　秘技实用度：★★★

●兽人之书和金钱入手法：

当故事发展到一定程度时，在兽人之城（レイモ−ンの城）会出现一个人类，和他对话可以得到兽人之书（レイモ−ンの书）。之后调查被石化的兽人可以得到三块宝石，再到左侧最里面的房间调查墙壁就会发现可以嵌进宝石的洞，以青、绿、赤的顺序放入宝石就可以得到金块，卖掉可以得到15000的金钱。

GBA 最终幻想5 Advance
日版　秘技实用度：★★★★

●中断秘技

在次元城里中断再进入游戏后只要遇敌必定会遇到铁巨人，并且有很高的几率掉落斩铁剑。可以用来赚取经验值。而蒙巴这个隐藏召唤兽的出现是很困难的，但是如果利用中断记录这里有一个必定会出现的方法。在最后一层记录点附近中断，再开后进行战斗，第二次战斗中就必定会出现。

●无限分身

装备ミラ−ジュベスト进入战斗会出现分身，当分身消失时如果改换自己的武器的话，分身就又会出现。

●部分稀有物品入手法

- 从すべてを知るもの身上可以偷到コルナゴのつぼ。
- 从ツインタニア身上会掉落ティンカ−ベル
- 从水晶龙身上可以偷到ひりゅうの枪
- 从アポカリョプス身上可以偷到巨人のこて
- 从サンドベア身上可以偷到ジャベリン
- 从ツインタニア身上可以偷到巨人の斧
- 从ものまねし身上可以偷到金の发饰り
- 从ハルカリナッソス身上可以偷到光の杖
- 从ようじんぼう身上可以偷到あめのむらくも
- 从しんりゅう身上可以偷到龙のひげ
- 从スティングレイ身上会掉落りゅうのひげ

NDS 胜利十一人DS
日版　秘技实用度：★★★

●金币入手

只要战胜全部的S级队伍就可以得到两个金币，同时还可以得到新的球员。

●隐藏队伍的使用

和其他WE系列游戏一样本作中也有隐藏球队，那就是元老明星队，不过KONAMI的经典秘技不再适用，只有打败ワ−ルドツア−模式中最后出现的元老明星队才能够使用。

NDS 激斗！自制机器人
日版　秘技实用度：★★★★

●部分稀有机器人的数据

名称	レイスカイヤ−(青)STYLE:POWER
能力	防御4/我慢4/素早5/空中8/攻击移动型
入手方法	官网下载・WiFi通信时低确率入手
名称	レイスカイヤ−(赤)STYLE:SPEED
能力	防御4/我慢4/素早6/空中8/攻击移动型
入手方法	官网下载・WiFi通信时低确率入手
名称	レイスカイヤ−(白)STYLE:ARMOR
能力	防御5/我慢4/素早5/空中8/攻击移动型
入手方法	官网下载・WiFi通信时低确率入手
名称	A.I.R.S(金色化的レイスカイヤ−)STYLE:OTHER
能力	防御3/我慢3/素早5/空中9/攻击回避型
入手方法	取得レイスカイヤ−后和ムソウ战斗入手
名称	ジェイムスン STYLE:OTHER
能力	防御10/我慢10/素早1/空中2/攻击回避型
入手方法	官网下载・WiFi通信时低确率入手
名称	ハドロン STYLE:OTHER
能力	防御9/我慢8/素早7/空中6/攻击型
入手方法	打倒黑暗斗技场的全部干部数据
名称	レイ01 STYLE:OTHER
能力	防御6/我慢6/素早4/空中4/攻击型
入手方法	官网下载・WiFi通信时低确率入手

●巧用ナックルガン

作为有吹飞效果的武器ナックルガン可以有很多的用途。当把对手击飞后再进行跳跃攻击时如果控制好就可以把对手打到相对固定的位置，这样的在有酸或者熔岩的关卡就可以把对手直接打到不利地形上造成大伤害甚至直接取得胜利。这样还可以在短时间里反复完成一些任务以达到快速赚取金钱的目的。

PSP 忍道 焰
日版　秘技实用度：★★★★★

●忍具无限

在游戏的任务过程中同时按住Start和LR键之后按顺序输入↑↓←→↑↓任务中的所有忍具无论怎么使用就都不会减少了。感觉这个游戏难度比较高的玩家可以使用这个秘技来减少游戏中遇到的困难。

●忍具变化

在选择好任务后进入角色选择画面时除了↑以外，连续输入某个方向5次忍具就会发生变化，而连续输入5次↑则会还原。至于按不同的方向都会有什么不同的结果，还是请玩家自己去游戏里尝试吧。

PSP 游戏王GX TAGFORCE
日版　秘技实用度：★★★★

●全卡包入手

号码	名称	出现方法	号码	名称	出现方法
1	はじめてのモンスタ−	最初出现	27	つめたいからだ	デュエリスト番付完成50%以上出现
2	はじめての魔法・民	最初出现	28	リチュア−ルダンス	游戏20小时以上出现
3	はじめての融合	5月7日出现	29	シンボル50	决斗者等级50以上
4	はじめての效果モンスタ−	最初出现	30	未来への鼓动	10连胜以上出现
5	ステップアップ魔法・民	最初出现	31	古き良き时代	10连败以上出现
6	ステップアップ融合	5月7日出现	32	ヒ−ロ−见参	十代作为搭档、好感度高
7	アンチエフェクト	上面提到的4、5、6号卡包收集率平均80%以上	33	机械の心は踊らない	翔作为搭档、好感度高
			34	魔兽の王国	隼人作为搭档、好感度高
8	ブレイクライブ	上面提到的4、5、6号卡包收集率平均80%以上	35	乙女のビ−ト	明日香作为搭档、好感度高
			36	ネバ−ギフアップ	万丈目作为搭档、好感度高
9	ダイレクトゴ−ゴ−	上面提到的4、5、6号卡包收集率平均80%以上	37	战士たちの金字塔	三泽作为搭档、好感度高
			38	テクノロジ−マスタ−	亮作为搭档、好感度高
10	暗からの访问者	第一部故事中月曜日限定出现	39	ザビットプレイヤ−	第二部、第三部剧情的时候决斗者图鉴的决斗者2的角色作为搭档时出现
11	炎より出でしもの	第一部故事中火曜日限定出现			
12	水と生命のめぐり	第一部故事中水曜日限定出现	40	バニラ色の忧郁	第二部、第三部剧情的时候决斗者图鉴的决斗者3的角色作为搭档时出现
13	风邪の赠り物	第一部故事中木曜日限定出现			
14	光のプラチナ	第一部故事中金曜日限定出现	41	タッグサバイバ−	第二部、第三部剧情的限定卡包
15	地をなす者たち	第一部故事中土曜日限定出现	42	万丈目一族の力	万丈目准、万丈目　作、万丈目正司3个角色成为搭档并通关
16	ラッキ−德用パック	第一部故事中月~土曜日限定出现			
17	永远なる想い	决斗者等级5以上	43	イケメンアプロ−チ	浜口ももえ作为搭档通过第三部剧情时出现
18	ピクチャ−ザリバ−ス	决斗者等级10以上			
19	魔を装するは我にあり	决斗者等级15以上	44	トメさんからの气持ち	トメ作为搭档通过第三部剧情时出现
20	续・永远なる想い	决斗者等级20以上	45	セイコさんからの气持ち	セイコ作为搭档通过第三部剧情时出现
21	スピ−ドキング	决斗者等级25以上			
22	スパイスオブデュエル	决斗者等级30以上	46	正午の星座	卡包购买画面输入上上下下左右左右×○出现
23	天使の舞う空	决斗者等级35以上			
24	ドラゴンドライブ	决斗者等级40以上	47	ディスティニ−ドロ−を二度三度	黄金のタマゴパン得到过一次出现
25	恶魔は夜ひらく	决斗者等级45以上			
26	マジシャンズスキルフル	5个以上角色成为搭档并通关出现	48	チェッカ−フラッグ	全卡收集率90%以上出现

PS2 JOJO奇妙冒险 幽灵血统
日版　秘技实用度：★★★★

作为最近一款比较热门的动漫改编游戏本游戏提供了比较丰富的内容，特别是给玩家提供了使用反派boss的机会，也就是使用吸血鬼迪奥的特别模式，里面的难度比较高，请各位玩家注意。

●迪奥模式攻略法

通过エキストラバトル32番（里）后出现。

战斗编号	名称	玩家	敌人	要点
1	彻底的に叩きのめせ	少年迪奥（拳击）	少年ジョナサン（拳击）	以反击为主
2	子分を增やせ	少年迪奥	いじめっ子A/B 1	集中攻击一个
3	怒りのジョナサン	少年迪奥	少年ジョナサン	以反击为主
4	药を夺い返せ	青年迪奥	青年ジョナサン	空中连续技为主
5	石假面の秘密	青年迪奥	石假面を破った一般人	空中连续技为主
6	人间をやめるぞ	吸血鬼迪奥	青年ジョナサン（铁椎）	首先阻止警察的行动
7	人间を超越する	吸血鬼迪奥	青年ジョナサン	空中连续技为主
8	暗の帝王	吸血鬼迪奥	ワンチエン/ジャック	快速帖近进行攻击
9	尸生人を服从させろ	吸血鬼迪奥	骑士ゾンビ×15	在舞台上进行战斗
10	历史を下仆にしろ①	冷冻法迪奥	プラフォ−ド/タルカス	首先击倒プラフォ−ド
11	历史を下仆にしろ②	冷冻法迪奥	ウィンザレオ/アイクマン/カイネギス	首先击倒カイネギス
12	ディオの造りしモノ	冷冻法迪奥	ドゥ−ピ−/アダムスさん	首先击倒ドゥ−ピ−
13	生物界の顶点	冷冻法迪奥	ツェベリ/スピ−ドワゴン（铁椎）	展开正面攻击
14	遥かな国からの刺客	冷冻法迪奥	トンペティ/ストレイツォ/ダイア−	首先击倒ストレイツォ
15	血战DioとJoJo	冷冻法迪奥	青年ジョナサン（波纹）/スピ−ドワゴン（铁椎）	不要让对手走到自己身后。
16	狂运の旅路	ワンチエン（W迪奥）	青年ジョナサン（衰弱）	先要打倒两个杂兵

PSP 皇牌空战X
日版　秘技实用度：★★★★

配件的获得和战机的改造是这个游戏的一大乐趣。除了单机中可以得到的零件在联机模式下还可以得到一些特别的零件，在这里列出这些零件的入手方法。

●联机模式下可得到的零件

类型	名称	作用	适用机体	价格	入手条件
Engine	Hyabusa engine（高效率インジン）	speed大幅上升	所有原创机	14000	Survival模式下胜利
Wing	Adv Balance Tab（改良型バランスタブ）	Stability上升 air to ground上升	所有原创机	9000	Air Superiority模式下胜利
Wing	Adv Anti-Balance Tab（改良型アンチバランスタブ）	mobility上升 air to air上升	所有原创机	9000	Beacon Battle模式下胜利
Armor	Composite Armor（复合材料装甲）	Defense大幅上升Speed下降 Mobility下降 Stability下降	所有原创机	16900	Escort Mission模式下胜利
Weapon	High Speed Ammunition（高速弹）	Air-to-Air上升 Air-to-ground上升加快机炮子弹速度	所有原创机	12000	Shoot Out模式下胜利
Cockpit	Salamander（サラマンダ−）	Air to Air上升 Air to Ground上升可以同时锁定2个目标	所有原创机	14400	Base Assault模式下胜利

PS2 死神BLEACH 剑刃战士
日版　秘技实用度：★★

●特别影片

收集各种各样的影片是游戏的一大乐趣，而特别影片可以在浦原商店购买。以下是入手方法。

名称	出现条件
黑崎一护	一护の刀狩的任务完成
朽木ルキア	ルキアの刀狩的任务完成
阿散井恋次	恋次の刀狩的任务完成
日番谷冬狮朗	日番谷の刀的狩任务完成
浦原喜助	浦原の刀狩的任务完成
市丸ギン	ギンの刀狩的任务完成
コン	コンの刀狩的任务完成
蓝染物右介	蓝染の刀狩的任务完成



电玩产业论

在轰轰烈烈的宣传之后，PS3终于在11月11日于日本准时发售。在首发软件阵容中，《源氏 神威奏乱》引起多方关注。其主要原因不外有二：其一是因为该游戏由SCE支持的冈本吉起的“Game Republic”开发，其二是因为该游戏代表了PS3主机动作游戏的新水准。但是很少有人还会注意到，它的前作《源氏》的发售年份是2005年，而那一年NHK电视台热播的时代剧正是《义经》。



大河造就的主旋律

时代剧，就是我们常说的古装历史剧。需要注意的是，日本一般所说的时代剧，大抵是比较严肃正统的。从历史年代来看，凡是发生在明治维新之前（或者剧情要在近代之前）的历史电视剧都可以列入时代剧的范畴。在这样的电视剧中，演员要穿当时的服装，说当时的语言，将当时发生的历史事件和历史人物重



新再现出来。为了保证时代剧拍摄的时候与史实相符，剧组要花大量的人力物力对当时的许多细节进行考证，以确保最后出现在银幕上的人物能够和人们心目中的形象吻合。（从这方面讲，日本人的钻研精神是世界一流的。想想我们前两年拍汉武帝的时候，司马迁在汉武帝晚年时早已遭受宫刑，而化妆师在拍戏时居然还给他粘上了胡子，导演和剧务却丝毫没有察觉，真是那个什么呀，不说了。）

NHK（Nippon Housou Kyoukai，日本放送协会）是日本唯一的国营广播公司，其电视台在日本的地位当然可想而知。作为“主旋律”的作品，NHK每年对于时代剧的投入也是耗费巨资、倾注血本的。从60年代开始，NHK基本上每年都要推出一部时代剧，称之为“NHK大河剧”。从黑白到彩色，从简单到复杂，历年的大河剧都体现了当时最高的制作水平。而定期观看大河剧也成为民间的一种风尚。

作为一个历史上亮点不算很多的国家，日本时代剧的题材是比较缺乏的。一般来说，大河剧经常围绕着源平合战、战国、幕末维新等一些固定的年代进行选材，故事的中心主要集中在有限的几个人物身上。这样一来，纵然历史题材有限，也可以从不同的视点写出不同的故事。

经过40年的发展，大河剧作为时代剧中的代表，已经与日本社会融合为一体。即使是对历史知识不是很感兴趣的年轻人，在知道自己喜欢的电视演员出演这部剧之后，也会饶有兴致地去观赏。久而久之，日本的青少年对历史的兴趣也随着观看这些电视剧而增加。这对于传承民族文化、将传统的火种延续下去有着重要的意义。

游戏与时代剧的结合

作为游戏大国，日本的历史题材游戏一直不在少数，KOEI这样的公司更是借助历史题材的游戏树立起了自己的名气。游戏机和电视剧都是和电视密切相关的事物，这两者的结合也早在“大力水手”这样的游戏出现时就开始了。而时代剧和电视游戏的结合，还是在80年代末90年代初，游戏发展到一定规模的时候。

如果说1986年的《源平讨魔传》和1988年的《独眼龙政宗》只是与当时流行的大和剧巧合、属于厂商跟风的作品的话，那么1991年在MD和PC-E上发售的《太平记》可以算是有NHK授权的正统时代剧游戏了。当时这部游戏借助NHK的名声，在日本和亚洲地区火了一把。当年玩MD的朋友们应该对这部作品很熟悉吧，虽然那时候我们还不知道日本有同名的电视剧播放。

不过游戏配合时代剧大量涌现，实现“量产”的时代，还得说是《新选组》热播的时候。先不管这个幕末时期的组织是“新选组”还是“新撰组”（因



为在该组织骨干近藤、土方等人的信件中这两种写法都出现过，不过也有人说这是因为近藤勇是个白字大王的原因……），以此为主题的游戏在当年就出现了好几个，包括《风云新撰组》、《新选组群狼传》、《幕末恋华新选组》等等，其中既有正规的刀剑游戏，也有专供花痴少女们YY的恋爱型游戏。厂家生产这类游戏的目的也未必是要玩家学习历史（有的女性玩家买这个就是为了听保志总一朗的声音，包括后来的《战国BASARA》也是一样），但是借助历史剧推动游戏销量的商业运作毕竟是赚钱的。有时候真是不赚白不赚，所以这样那样的游戏就纷纷出台了。

再说回《义经》这一年，随着大和剧的敲定，各个厂家纷纷推出这一题材的游戏。从仿无双系列的《义经英雄传》到脱胎于鬼武者的《源氏》再到纯粹恶搞+YY的《少女义经记》，这位作古将近1000年的九郎判官如果在泉下得知自己的人气仍然这么高涨以致要在游戏里“变性”的话，估计他非得气得“活”过来不可。不过这也怪不得游戏制作者，毕竟在明年即将播出的《风林火山》这部从题目看就是描写武田信玄公的正统剧中，上杉谦信的扮演者是流行歌手Gackt（为塞伯拉斯唱挽歌的那位中性美男），原来NHK也知道利用明星效应拉拢观众啊。不过，Gackt扮演的谦信……估计和BASARA版有的一比……

起落涨伏尚有时

从时代剧影响游戏的角度来看，有的时候这种影响并不是很明显。拿近一点的题材来说，《利家与松》属于时间跨度较长（从利家少年时期到逝世）、演员阵容较丰富（像反町啊松岛菜菜子就不说了，连凉风真世这样最近不怎么



露面的阿姨都要凑个份子）、演员演技较有感染力（唐泽寿明煽情手段一流），从各个角度来说都是一部比较优秀的作品（除了对利家这个现实墙头草过于美化之外）。不过在2002年的时候，与之对应的游戏居然找不到。即使在后来一年发售的《战国无双》里，也看不到这对夫妇的身影，直到2005年的《战国BASARA》发售之后，满身伤疤的利家和戴头巾的阿松才被很多只玩动作游戏的中国玩家熟识。不过说起正统的战国游戏，这二位在众多光荣fan眼中应该早就烂熟了吧。或者战国题材的游戏出得太多，和同样多产的电视剧比起来，也说不清楚是不是游戏沾了电视剧的光。不过不管怎么说，游戏借着电视剧的名气而出现，也是这个多元化社会发展的一个缩影。某某现象导致“某某热”随后出现某某影视作品和某某题材的游戏……纵观东西半球，莫不如此。日本的历史游戏因为时代剧而蓬勃发展，就好像美国的反恐游戏热潮因为911那一撞的风情而始终挥之难去一样。只要流行文化继续发展，这样的游戏还会更多的。

序号	年代	剧名	主要人物
1	1963	花之生涯	井伊直弼
2	1964	赤穗浪士	大石内藏助、堀田隼人
3	1965	太阁记	丰臣秀吉、织田信长、宁宁
4	1966	源义经	源义经、武藏坊弁庆
5	1967	三姐妹	むら、るい、雪
6	1968	坂本龙马	坂本龙马
7	1969	天与地	上杉谦信、武田信玄、乃美
8	1970	残留的枞木	弁之助、宇乃、たよ、津多(庆月院)
9	1971	春之坂道	柳生宗矩、德川家光、柳生石舟斋
10	1972	新平家物语	平清盛、平时子
11	1973	国盗物语	斋藤道三、织田信长、明智光秀、浓姬
12	1974	胜海舟	胜海舟
13	1975	元禄太平记	柳泽吉保、大石内藏助
14	1976	风、云、虹	平将门、藤原纯友
15	1977	花神	大村益次郎、阿琴
16	1978	黄金之日	吕宋助左卫门、美绪
17	1979	燃烧的野草	源赖朝、北条政子
18	1980	狮子的时代	平沼铣次、刈谷嘉显
19	1981	女流太阁记	北政所(宁宁)、丰臣秀吉
20	1982	山脊群像	大石内藏助、石野七郎次
21	1983	德川家康	德川家康、纳屋蕉庵
22	1984	山河燃烧	天羽贤治、天羽乙七、天羽忠
23	1984	宫本武藏	宫本武藏、阿通
24	1985	春之波涛	川上贞奴、川上音二郎
25	1985	真田太平记	真田信之、真田幸村、真田昌幸
26	1986	生命	岩田美希、岩田刚造
27	1986	武藏坊弁庆	武藏坊弁庆、源义经
28	1987	独眼龙政宗	伊达政宗、伊达辉宗、义姬、爱姬
29	1988	武田信玄	武田信玄、武田信虎、大井夫人、上杉谦信
30	1989	春日局	春日局、德川家光
31	1990	宛如飞翔	西乡隆盛、大久保利通
32	1991	太平记	足利尊氏、赤桥登子
33	1992	信长	织田信长、佛洛依斯
34	1993	琉球之风	杨启泰、杨启山
35	1993-1994	炎立	藤原经清、藤原清衡、藤原泰衡、藤原秀衡
36	1994	花之乱	日野富子、足利义政
37	1995	八代将军吉宗	德川吉宗、德川宗春、久免
38	1996	秀吉	秀吉、织田信长、千利休、北政所
39	1997	毛利元就	毛利元就、杉の方
40	1998	德川庆喜	德川庆喜、德川齐昭
41	1999	元禄缭乱	大石内藏助、德川纲吉
42	2000	葵德川三代	德川家康、德川秀忠、德川家光
43	2001	北条时宗	北条时宗、北条时赖
44	2002	利家与松	前田利家、松、织田信长
45	2003	武藏	宫本武藏、佐佐木小次郎、阿通
46	2004	新选组	近藤勇、土方岁三、冲田总司
47	2005	义经	源义经、武藏坊弁庆
48	2006	功名的十字路	千代、山内一丰、五藤吉兵卫

■附录：目前已播放的历代大河剧及主要角色一览。

经典角色

这次三款游戏中的四名主人公大家都不陌生，《七宝奇谋》是我们非常熟悉喜爱的游戏之一，主人公麦基英雄出少年；《水晶龙》的女主人公更是无数玩家儿时的偶像；我国的玩家几乎没人不知道著名动作解谜游戏《所罗门的钥匙》，达纳大魔法师不但自己大名鼎鼎，连弟子也是业界名人。　　□文/雪飞

修&新西亚　纯真的二人 超越星球的羁绊

Profile Data　原名：シュー&シンシア



主人公修・鲁斯卡是运动神经发达的初中三年生，他的女朋友新西亚是同校的留学生。新西亚还是其他星球的公主。

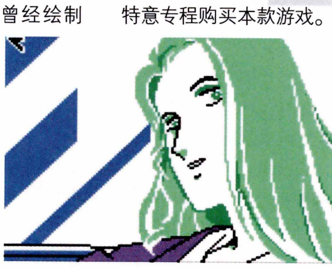
负责游戏人设的漫画家佐藤元已是曾经绘制《机动战士高达》、《宇宙战士巴鲁迪奥斯》等多部著名作品。游戏的主人公修和新西亚让玩家一看便不得不点头称赞，使用精妙的电脑绘制方法，主人公的瞬间动作、甚至连嘴唇的微妙动作在游戏中都得到了完美表现，使游戏中美形的两人给玩家带来了真实感。活用了人物十四岁的设定，游戏主人公不但异



常可爱还让玩家觉得亲切。

美丽的少女新西亚被突然出现的恶龙袭击掠走，而称得上线索的却只有她留下来的项链。虽然修只是一名平凡的少年，但依然下定决心前往宇宙。虽然这样的剧情很有些牵强，但是却不可思议地让玩家产生了同感，仿佛自己就是勇敢的少年修。这是因为在游戏的细微之处，都洋溢出了修和新西亚的纯真感情，使全部玩家为之感动。

美少女新西亚理所当然地成为人气角色，在游戏世界以外也风靡一时。甚至到现在，仍然持续着修和新西亚的故事。在当时德间书店的FC杂志秘籍专栏上，混杂了一些关于本作的假秘籍。那就是可以和新西亚猜拳脱衣的秘籍，到了下一期杂志上市，得知该条秘籍为虚假秘籍后，无数的玩家极度绝望，甚至哭湿了枕头。还有许多玩家就是为了和新西亚猜拳，而特意专程购买本款游戏。可是如果只是为了和女孩子猜拳脱衣，并不会引起这样的社会现象。可以说正因为新西亚是纯洁无垢的偶像，才会引起这样的反常现象。



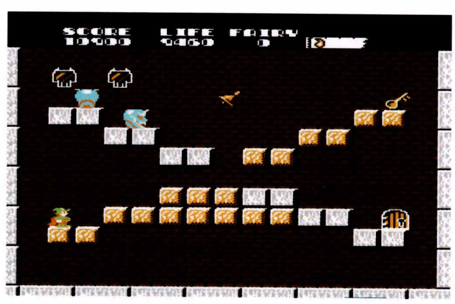
修&新西亚的代表游戏■：《水晶龙》（1986年/FC）。

达纳　带来自由使用炎、冰魔法的精英魔法使。

Profile Data　原名：ダ－ナ



坚信魔法书《所罗门的钥匙》的传说，长年探索的魔导士。因为某人得到了“所罗门的钥匙”，恶灵支配的暗之王国发生变化，达纳踏上了冒险之旅。



选择绿色为主体颜色，隐藏在大披风和帽子中的达纳，是可以自由使用产生火球的“火球之术”、生成消去石头的“换石之术”，拥有超强魔力的最强魔法使。为了使世界重新恢复和平，为了找到妖精园莱拉库国王的女儿丽塔，达纳孤身挑战星座宫。一般称他为达纳，其实他的全名为达纳・奥西。本作中魔法使名称处也出现了达纳・奥西，而这个名字原本是神话中登场妖精的名字。也有说法这是堕天使的名字，是古代神的名字。因此达纳也可以说是贯注神之精神的主人公。

本来擅长使用炎系魔法的主人公达纳，在续篇《所罗门的钥匙2》中完全改变，成为擅长使用冰魔法灭火的魔法使。因为使用冰魔法需要一定积蓄能量的时间，所以在游戏中玩家可以看到他的咏唱动作。可惜的是《所罗门的钥匙2》是完结整个故事作品，达纳的冒险故事也因此结束。不过在漫画《所罗门的钥匙外传》中，魔王降临再次夺走了世界的光明与和平，继承达纳力量的新主人公少年魔法使加鲁多踏上旅途，延续了达纳的所罗门故事……

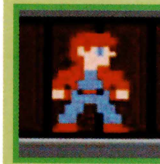




达纳的代表游戏■：《所罗门俱乐部》（1991年/GB），《所罗门的钥匙2库鲁民岛救出作战》（1992年/FC）。

麦基　带来爱、勇气和感动的超级男孩儿！

Profile Data　原名：マイキ



坏小孩集团“七宝奇谋”的成员之一。使用炸弹和弹弓等道具，帮助被关押在牢房里的同伴。游戏中他的人物形象，完全看不出电影版中主演麦基演员约翰・阿斯汀的影子。

1985年公开放映电影《七宝奇谋》，而本作则是将这部电影游戏化的作品。游戏版《七宝奇谋》讲述了不良少年集团的成员之一麦基营救同伴，发现海盗宝藏的故事。电影版《七宝奇谋》中由于讲述的是团队成员共同寻找宝藏的故事，因此会让观众认为团队的每名成员都是主人公。而在游戏中，麦基则是真正的主人公，其他的成员全部是配角，由麦基为玩家作出精彩的专场演出。在电影中那个柔弱的少年，在游戏中则是不畏艰辛，可以走到任何地方的超级男孩儿。面对恐怖组织黑洞洞的枪口，麦基使用玩具一样的弹弓轻松应对。因为他的战斗力实在超群，在1988年的《KONAMI世界》中他也和诸多大腕儿们一同登场献艺。在任何场所都可以高速奔驰，他平时爱用的便携吸尘器作为物品登场，细微之处在该作中都得到表现。



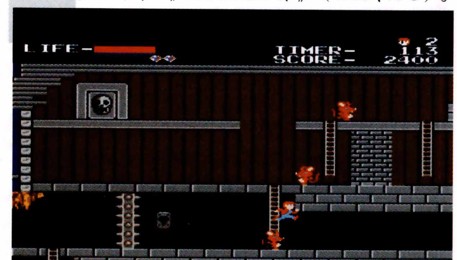
←这款游戏也是我国玩家非常熟悉的作品。



在当时FC时代，《七宝奇谋》是很多玩家初次看到的欧美电影，因此大家更想亲手来控制电影中的主人公进行冒险。很多玩家都兴奋地将游戏带回家，脑子里浮现出电影中的壮大场面，一面化身为麦基进入快乐的游戏世界。在游戏中，玩家还得到了教育，更告诉我们“勇气就是财富”！



麦基的代表游戏■：《七宝奇谋・最后的挑战》（1987年/FC），《KONAMI世界》（1988年/FC）。



↑麦基虽然还未成年，但却身手不凡，也因此成为玩家的偶像……

日文地狱

NIHONGO NO JIGOKU HE YOUKOZO!

源平合战！！（前篇）

地狱里的日子好难过啊。三个家伙在八位机的世界里转了一个半月才捡回性命，不过他们一回来就赶上了PS3发售，不花钱玩新主机这么便宜的事也不是人人都能遇到的，不知道这次算不算是赚到了。为了配合本期的《源氏》攻略，我们特别推出了这一期。



日文：源氏のストーリーです。
中文：讲的是源氏的故事。

猴子■PS3来了！都给我让开，我来开机！

三问■5万日元一台的PS3……如果不小心弄坏的话，可是要从工资扣的哦。

蓍子■而且现在还没有可以维修更换的部件，要修的话搞不好还得送回日本去修……



风林■严肃一点！这可是历史性的时刻，这台主机打开之后运行的第一个游戏是——

猴子■GENJI？这是哪国语言啊！

三问■所以说你要好好学习罗马字注音，GENJI就是日文げんじ、げんじ就是“源氏”啊！

猴子■哦，是稻船敬二做的那个鬼武者一样的游戏，知道了。

蓍子■这是冈本吉起做的好不好！

风林■制作人只是一方面的问题，实际上只要好玩就可以了。画面还不错哦！

三问■既然这次赶上了《GENJI—神威奏乱》，那么我们就好好研究一下那个时代的故事吧！

猴子■以前我们的历史课上没讲这段吗？

蓍子■貌似是没有的。而且这段历史的知识也是很有意义的。说到源平合战的时代，最有代表意义的就是——

三问■人间五十年，去世恍如梦幻。下天之内，岂有长生不灭者乎！

猴子■那不是信长的台词吗？

蓍子■诚然，信长最喜欢念诵的就是这首和歌，但是它描写的人物，的的确确是源平时期一位著名人物——在战场上如露般散去的美少年平敦盛。和同族的其他武将比起来，他显得十分另类。因为他怎么看都不像是一个武家的人。

三问■敦盛的言行更加接近平安时代以高雅为风尚的贵族们。在源平之前，平安朝是日本文官政治最后的舞台。如果你有兴趣去翻翻描写古代日本的少女漫画或者同人女的YY小说，你就会发现这些女生们最中意的就是那个时代了。在平安时代，日本的政治在改革之后得到了充分的发展，贵族阶层在沉淀多年之后因为过度安逸奢侈而腐败，这个时候，武家的崛起使整个日本改变了。

蓍子■日本历史上第一个武家政权是后来的源赖朝建立的镰仓幕府。但是早在这之前100年，武士集团就已经开始威胁到朝廷的统治了。当时天下的武士中，最有名声的就是以前天皇的支系子孙衍生的两大家族——源氏和平氏。

三问■平氏是桓武天皇之孙高望王的后代，祖辈受赐平姓，降为臣格，封于关东，有桓武、仁明、文德、光孝四个支族。源氏是清和天皇之孙经基的后代，在受赐源姓后也降为臣格，有清和、村上、花山、宇多、嵯峨、淳和、文德七个支族，根基在关西。到了后来，源平势力相互渗透，源氏主要势力转向关东，平氏势力转向关西，并分别成为了该地武士团体的领导者。

风林■早在源氏的故事100年之前，就已经有这么大的组织了。

三问■是的。源、平、朝廷三者之间的矛盾围绕着天皇、上皇（太上皇）和法皇（已经出家的太上皇）之间权力的争



夺展开的。注意，源氏和平氏不是以姓氏为界线互相对立，在家族与家族之间，同一个家族的父子兄弟之间都有着残酷的斗争。在流血与不流血的较量结束之后，国家大权落在了源义朝和平清盛的手里。他们是把自己的亲叔叔和亲爹干掉之后才掌握权力的。

猴子■亲情在权力之前，真得那么不堪一击吗……

三问■你得考虑到那时候一家子里兄弟也多，加上嫡出庶出等宗法差异，十几个兄弟又不是一个娘生的，就算是同胞骨肉也有矛盾，自己人反目成仇并不是什么奇怪的事情。毕竟最后能够成为当主的只有一个人。老子死的越早，儿子就越早继位，所以再不可思议的事情在那时候都是可以解释的。

蓍子■一山不容二虎这个道理搁在哪里都说得通，在天下稍微平定之后，源义朝和平清盛的矛盾就很严重了。同宗反目都是家常便饭，何况他们还不是一家人。就这样，在1159年，平清盛打败源义朝的军队，将其杀害。这就是历史的平治之乱。不久，清盛又将自己的妻室滋子强嫁给上皇，并在七年后将滋子和上皇所生的儿子宪仁亲王立为高仓天皇，又把女儿德子嫁给了天皇。身为国丈，清盛一时间权倾朝野。

风林■为了把持朝政，不惜让老天皇给自己戴绿帽，这老家伙脸皮可真够厚的。但是……德子和高仓天皇不是近亲吗？

三问■德子又不是滋子所生，她和高仓天皇是没有血缘关系的。清盛要做的就是趁乱成为天皇的长辈。在高仓天皇之后，他的儿子安德天皇继承王位，这个小娃娃就是平清盛的外孙。你可以想象一下，当时的清盛的地位有多么高。

蓍子■清盛自以为可以高枕无忧，但是他忽视了自己最大的错误：源义朝虽死，但是他的儿子们却没有死光。源义朝的长子源义平在平治之乱之后潜伏在京城意图刺杀清盛，却在起事之前因叛徒出卖而被捕遇害，年仅19岁。义平曾经随同父亲奋勇作战，有“镰仓恶源太”之称。如果他不死的话，那么在后来起兵为义朝报仇的，大概就不是赖朝了。

三问■平治之乱时，赖朝只有13岁，义经才刚刚出生。小时候的义经幼名牛若丸，和另外两个同母哥哥今若、乙若一起，被母亲常盘御前带到大和（今奈良）的山中避难。清盛的追兵抓到他们





母子，常盘被迫以自己许给清盛为妾，才保住了孩子们的性命。

猴子■清盛只为一个女人就可以饶过仇人的孩子吗？

蓍子■常盘是近卫天皇的中宫皇后九条院（藤原呈子）的仕女，根据平治物语记载，这些仕女是在京城的1000名美女中选拔出十名，个个都美若天仙。而常盘又是这十名美女中相貌最为美丽的。以当时的审美标准而言，常盘的美貌在整个日本即使不是第一，也应该在前十名之内。作为一个男人，清盛要是见了常盘而不动心的话，那才真奇怪了。

风林■好色是男人的天性，可以理解。

三问■之后的牛若就寄居在京都的鞍马寺，在11岁的时候才知道自己的身世。传说那时候在鞍马山上，有一个戴着天狗面具的怪人向牛若传授剑术。实际上，在平治之乱之后，原来从属于义朝的许多家臣和部将为避祸而在山中出家为僧。那个戴面具的人极有可能就是以前义朝的哪个部下，为了给主公复仇而培养主公的儿子成为武功高手，是很合理的。

蓍子■和义经相比，赖朝的命运却有更多波折。平治之乱后的第二年（1160年），在浅井藏匿了一个冬天的赖朝在雪融之后出逃，不料在尾张（也就是后来信长的老家）被清盛的手下抓获。本来他的下场应该和长兄义平一样，但是平清盛的继母池禅尼觉得赖朝长得很像自己夭折的儿子，于是请求清盛饶这孩子一命。清盛拗不过母亲，心一软就把赖朝流放到了伊豆岛。赖朝和义经活了下来，平氏毁灭的种子从此扎下了根。（待续）

回收往日辉煌！

百万殿堂



纪念百万游戏的诞生瞬间VOL.21

1988年百万销量排行榜的第三名的销量虽然只有181万本，但是在我国却是家喻户晓，老少皆宜的作品，该作就是红遍我国大江南北的《俄罗斯方块》；第四名销量109万本，依然以是日本的国民运动为题材的作品，《职业棒球家庭竞技场·88年度版》。 □文/雪飞

风靡我国的益智游戏

在我国哪款游戏销量最高？哪款游戏最广为人知？哪款游戏的FANS最多？答案只有一个——俄罗斯方块。虽然在日本的销量只有181万本，但这只是FC主机上卡带的销量，并不包括便携掌机的销量，而在我国这款游戏更绝对是神作中的神作。也正是本款游戏，使国人改变了对游戏的观念。随着FC主机的普及，也有不少主机流入我国，还出现了不少仿造主机，我们接触到的游戏越来越多，俄罗斯方块的热销促使掌机也在我国迅速发展。但是大多数的长辈却一直都认为电子游戏是小孩子的玩具，是面向未成年人的产品。但是本款游戏却扭转了长辈们的观念，甚至有不少家长对电子游戏的态度从坚决反对转化为非常支持。原因其实很简单，因为本款游戏使长辈们真正感受到了游戏的魅力，更让家长们了解了游戏世界的精彩。在当时几乎是家家都有俄罗斯方块掌机，经常会出现家长与孩子抢着玩的现象，而且家长和子女还会互相竞争，比一比谁的分数更高。一些精明的厂商还特意推出了一系列的活动，比如说让玩家带着游戏到公司去，当着监督员的面将游戏从穿版或者是得到最高分数，之后免费赠送给玩家一台掌上俄罗斯方块主机。精明的商家获得了丰厚的回报，玩家们几乎也是人手一机，更使这款游戏在我国成为家喻户晓的神作。而且俄罗斯方块的狂风并非昙花一现，而是持续多年，并且不断出现更新换代的产品，甚至到现在还有不少玩家在闲暇之余，还会拿出这款将近二十年前的作品玩上一番。





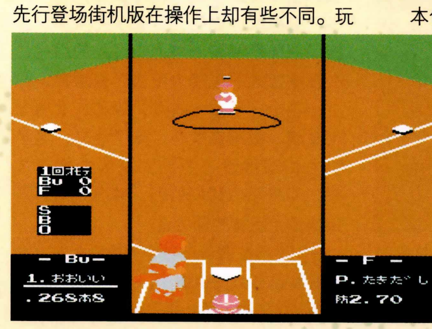


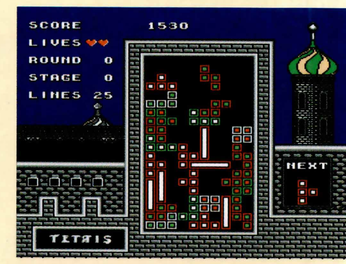
轻松简单的耐玩之作

虽然本作销量惊人，在世界上掀起了令人敬畏的俄罗斯方块旋风，但其实本款作品相当简单，具体玩法根本无需多说。随着玩家的消除方块数量的增加，上方下落方块的速度会逐渐加快，难度也会随之逐渐增加，在最高速度九速时，对玩家来说简直就是地狱。这样循序渐进的难度增长，使玩家的判断力和反应能力都在游戏中得到提高。而且逐渐上升的难度并不会使玩家产生挫折感，而是更想挑战最高难度，因而本作还造就了一大批俄罗斯方块高手。在FC版游戏过关后，还会有一小段精彩的俄罗斯舞蹈演出，当时还有不少玩家为了欣赏过关的画面，特意拿出数百个小时苦练。

美中不足的操作缺陷

虽然FC版俄罗斯方块大红大紫，但与先行登场街机版在操作上却有些不同。玩家在游戏时按方向键下键调整方块的下落角度，按A键使方块快速下落，这样的操作虽然独特，但却相对麻烦混乱，尤其是习惯街机操作的玩家，几乎不能发挥出自己的真实水平。因此在以后的作品中，都将操作统一为方向键下键加速方块下落速度，按A键调整方块下落角度。



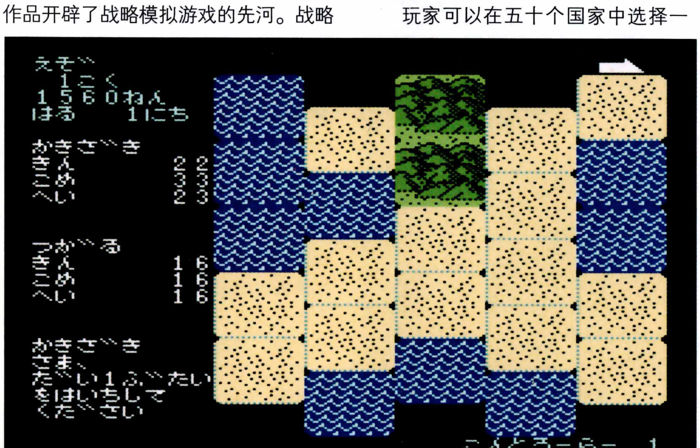


棒球雄风不停止

本作已经是第四款登上百万销量排行榜的棒球游戏了，由此可见日本人对棒球的喜爱程度。本款作品其实与前一部作品的差别不大，但玩家可以自行选择游戏场地，比赛更为真实。由于主机的机能限制，棒球竞技类游戏的这四款作品虽然都有改进，但是提高并不明显。正因为棒球是日本的国民运动，受到了无数玩家的支持，同一主机的四款同类型的体育竞技游戏销量均过百万，在游戏史上也并不多见。但是这样的作品却因为文化差异，在我国却是默默无闻，甚至有不少玩家刚一接触这些作品，便觉得头昏脑涨毫无游戏的欲望……

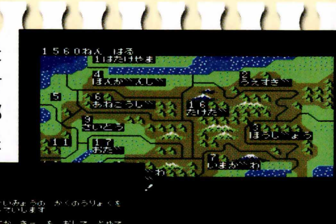
游戏史上第一部真正意义模拟战略

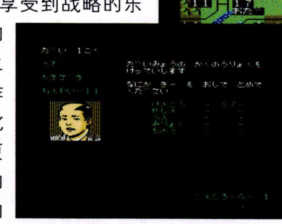
《信长之野望全国版》也是1988年的作品，虽然销量并没有超过百万，但是也是值得一提的作品，因为正是这款作品开辟了战略模拟游戏的先河。战略模拟类型游戏虽然对游戏画面要求并不是太高，但是却因为大量的人物数据、城市资料等需要占用大量的卡带容量，而光荣公司却在FC主机上制作出了本款作品，为业界增添了新鲜血液，更为日后光荣公司的崛起奠定了基础。



斗智思考的乐趣

玩家可以在五十个国家中选择一个大名，以增强国力扩大领土统一天下为目标进行游戏。本作将战国时代无数英豪的能力和国力等等全部数值化，可以让玩家享受到战略的乐趣，这样成人化的作品也是FC主机上的第一部。本款作品对推广战国文化起了重要作用，更让喜欢历史题材的玩家找到了自己的“真爱”。





大名死亡后玩家可以另立新君，不用再紧紧张张地暴政统一，在最近的几款作品中，玩家甚至还可以选择武将长寿的模式进行游戏。

有趣的游戏设定

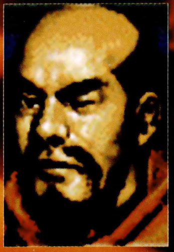
本作的大名死亡后，玩家不能选择继承人继续完成统一事业，因此如果玩家选择了毛利元就那些大龄国主，那么敌人除了游戏中的其他大名外，还有时间这一大敌人。玩家必须抓紧时间，在自己选择的大名寿终正寝前统一天下。不过玩家利用SL大法来躲避大名死亡，这样一来可以为玩家争取到很多宝贵时间。在以后的信长作品中，

本作中玩家还可以雇佣忍者，让他们潜入敌国暗杀掉敌国大名。成功完成暗杀任务后，该国家会成为空白的领地，玩家只要派遣队伍占领便可以轻松的取得当地的支配权，还可以招募到周围城市的武将。但可惜的是，在游戏中，玩家操纵的大名也经常会被敌人派来的忍者暗杀掉……

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

山本勘助（やまもとかんすけ）也是战国的神秘人物之一，光是出身就有骏河源氏富士郡山本村、近江国神崎山本村、三河国等多种说法。在信长野望中，虽然武力值并不是很高，但一般也有七十左右，智力值在九十左右，绝对称得上是文武全才，无论是战斗还是内政都能发挥出自己的作用。 □文/雪飞



Vol.19 根据传说绘制的山本勘助头像，虽然独眼瘸腿面目狰狞，但其实智勇双全忠于主君。

承担战败之责以死报主！

[常伴信玄左右的无双智囊]

山本勘助放浪诸国不得其主，被武田信玄重臣板垣信方发现，从此侍奉信玄。最初名为“康时”，随后拜领信玄一字，改名晴幸，又出家入道，取号道鬼。独眼跛足、足智多谋，是武田军战术战略方面的领军人物。

勘助侍奉信玄不久，机会便从天而降。1542年，武田信玄占领信州取访赖重的居城上田城，将赖重移居甲府并命其自尽，然而信玄却看中了赖重侧室所生的女儿取访御料人（俗名不详）。信玄虽然是雄才伟略，但也是英雄难过美人关，甚至超过了自己的父亲武田信虎。当时信玄除了正室三条夫人外，有六名侧室（也有传说是三十名），而信玄在这么多妻子中最喜欢的却是取访御料人。当信玄表示想娶取访御料人为侧室时，以板垣信方为首的重臣们纷纷表示反对。因为重臣们都不肯让信玄为一个女人冒险，因此不怕得罪主君而坚持反对，结果信玄也束手无策。而在此时提出妙案说服家臣，使信玄得偿所望的却是山本勘助。“群龙无首的取访众并没有什么谋反的企图，而信玄公迎娶取访御料人后，将她留在取访。取访的百姓们也会期望她能生一个男孩儿，重新振兴取访家，并为之欢欣鼓舞。如果取访御料人真的生一个男孩子，那么把他留在取访，由他来统治取访。因此信玄公迎娶取访御料人乃是大喜之事。”在勘助的劝说下，家臣们衡量轻重，终于不再反对，信玄自是大喜过望，从此重用山本勘助，将其视为自己的臂膀。结果武田胜赖诞生后，果然得到了取访百姓的支持。

武田二十四将中的神秘军师

山本勘助

？？？？年—1561年。本名晴信、又称为勘介、管助。常胜武田军的智囊。作为信玄的军师立下无数战功。德川家康也非常欣赏他，并将他的兵法整理为《武田流兵法》流传后世。

[筑城内政战术无出其右]

根据《甲阳军鉴》记载“当家的城市建筑乃为勘助流”，由此可见山本勘助在城市建筑领域中发挥着自己非凡的才能。城市形状、马道和三日月壕沟被认为是山本勘助建设城市的特征，高远城、小诸城、海津城等城是山本流城池的代表。武田四名臣之一的马场信房也是善于筑城的名将，而他筑城的方法却是由山本勘助传授，信房在骏河方面建筑的城池就是采用山本勘助的筑城方法建设。

一日信玄询问勘助：“我们占领其他国家，一两年内应该怎样做才好？”勘助回答：“首先要将那个国家作为我国的组成部分，招募当地的有能之士并赐予他们土地，与世代生活在这里的名门通婚。还要向当地的僧侣、百姓和那些有声望的人询问当地的风俗习惯，充分了解当地的情况。”在豪族真田幸隆被信浓东北部最大势力村上义清攻击，暂居到上野国箕轮城时，勘助向信玄进言招募，信玄立刻采纳任命真田幸隆为佐久郡岩尾城代理城主，之后真田家成为武田家的忠实下属。

1550年，信玄出兵进攻信浓的砥石城，村上义清随即从背后发动攻击，武田军损失惨重，板垣信方、甘利虎泰等重臣先后战死，武田军即将全线崩溃。而此时力挽狂澜的也是山本勘助，他亲自率领武田军后备骑兵五十人，从敌人的侧面突击，为信玄调整军势再战争取了宝贵的时间。结果武田军取得了最终的胜利，并在第二年将村上义清的势力彻底赶出信浓。这次反败为胜的战斗更让勘助名声雀起，无论敌我都佩服勘助的扭转乾坤之才。

[啄木鸟战法失败以死报主]

山本勘助唯一一次的失败就是在川中岛合战中最激烈最广为人知的第四次合战，有名的“啄木鸟战法”被敌人看破。1561年夏，武田信玄和上杉谦信在川中岛进行第四次合战。勘助提出“啄木鸟战法”，将全军一分为二，一半的兵力夜袭在妻女山（西条山）布阵的上杉军。可惜的是上杉谦信看穿了武田军的意图，迅速下山渡过千曲川雨宫渡，在八幡原重新布阵。夜袭妻女山的武田别动队扑空，虽然立刻赶往八幡原但不可能短时间内与本队会合。而武田军本队却按原计划迎击遭受夜袭的上杉军，渡过千曲川向八幡原进兵。清晨笼罩在八幡原的大雾散去，两军都发现敌人近在眼前，立刻展开了激烈的战斗。武田军士兵数只有原先的一半，谦信则摆出了著名的“车悬之阵”向武田军起猛烈的攻击。战斗一开始武田军便陷入困境，信玄的弟弟武田信繁当场战死。传说谦信单骑冲入武田军本阵，用手中的三太刀砍向信玄，信玄则是慌忙用军配抵挡，虽然这个传说真伪难辨，但可以确定当时的形势对上杉军非常有利。



一般来说，合战一旦开始，军师就已经完成了自己出谋划策的任务，但眼见武田军陷入苦战，担任军师的山本勘助毅然将承担起计策失败的责任，不肯背负污名苟且偷生，率领几名勇敢的士兵冲入敌阵，最终光荣战死。然而在勘助战死以后，战场形势突然逆转。夜袭妻女山的别动队到达战场，武田军依然对上杉军形成夹击之势，而且刚刚到达战场的别动队斗志正旺，而上杉军则已经因为战斗多时显现出了颓势。两军继续激战，大量士兵战死。根据《甲阳军鉴》等武田侧资料记载，最终上杉军从善光寺方向败走，武田军取得最后的胜利；而谦信也在大战之后宣布上杉军取胜，并赏赐家臣，到现在还是不能明确这场战斗到底是谁胜谁败。如果勘助再忍耐一下，也许就可以看到武田军形势逆转。虽然他被称为军师，但从他的举动来看，他其实是一名优秀的武士，并为之自豪地付出了自己的生命。

虽然曾经认为他是架空的人物，但最近在北海道发现了有关“山本管助”的历史文献，提供了他真实存在的证明，仅剩极少数的研究者持有怀疑态度。

重要相关人物简介及雪飞杂谈

武田信繁：1525年—1561年。武田信虎次子，信玄之弟。担任兄长的副将，文武全才，对兄长忠心耿耿。1561年第四次川中岛合战中为了保护本阵，壮烈战死。

板垣信方：1489年—1548年。侍奉武田信虎、信玄的谱代重臣。担任信玄师傅负责教导信玄，在武田信玄夺权行动中支持信玄，此后成为首席重臣。1548年在上田原会战中战死。传说是他发现山本勘助，并引荐给信玄，对勘助有提拔之恩。

甘利虎泰：1498年—1548年。与板垣信方齐名，武田信玄的兵法老师，1548年上田原会战中战死。

真田幸隆：1513年—1574年。北信豪族海野栋纲之子，开创真田家。中途出仕武田家，足智多谋，巧计一夜夺取武田军屡攻不下的户石城。

原虎胤：？？？？年—1564年。曾因宗教问题转仕北条，骏河功略后归还。骁勇善战以一当百，受伤53处。

■胡言乱语、雪飞杂谈

山本勘助虽然名为军师，但却实为武士。本来胜败乃为兵家常事，一次的计策失败实属正常。但武田军却啄木鸟战法被识破而陷入苦战，大量士兵战死，连信玄的亲弟弟武田信繁都战死沙场，因此勘助不能苟且偷生，选择了光荣战死。个人认为正是因为他弃生求死的举动才使他青史留名，才会给后世留下深刻印象，才会得到玩家的喜爱，也许正因如此在游戏中的人物设定，都会把他的能力设定颇高而且是文武全才。如果他当时选择继续忍耐，静候别动队赶来增援，恐怕到现在不会有多少人崇拜他喜欢他，顶多是知道在战国时期武田家有他这么一个人而已。井上靖的作品《风林火山》就以他为主人公，详细描写了他从今川家到武田家，从发迹到战死的过程，明年还会播出这部小说的同名大河剧；历史剧《武田信玄》中他则本是今川家的卧底，随三条夫人陪嫁到武田家，因为身份特点而极为神秘，最后被信玄的人德感动，彻底成为武田家的忠诚家臣……

凋零记事



本期不想说太多的话，有时候沉默是一件很美妙的事，无言使时间的长度变得具体，无言使很多人和事变得美丽。

本期无主题，就让一切都暂归于沉寂。 □唯夜

“四叶草死了。”电话的另一头，刘再元斯基开门见山地说道，语气中充满了惋惜与不甘。这个消息让我很是难过，我握着电话听筒沉默了很久，最终才挣扎着从嘴里挤出了一句：“物是人非啊……”而后我们不约而同地一声叹息，忧伤得一塌糊涂。

我逃了下午的课，一个人坐在寝室里发呆。我打开自己的中古笔记本爬上网，在百度大爷的搜索栏上输入“四叶草 解散”几个字后按下回车，一大片颇为刺眼的标题便唰地一声涌到了我的面前——“叹息！CAPCOM解散四叶草工作室”、“悼念四叶草工作室”、“再见了，四叶草”……我摇头苦笑，仿佛是邂逅了十一月的愚人节。这样一个处处闪动着创意与智慧火花的伟大工作室，怎么能像一个天大的玩笑一样，在说走的时候，一下子就真的走了呢？

理性的数字统计解开了我的疑惑——乔伊首周销量六万，大神首周销量六万，而上帝之手的首周销量更是只有可怜的四万八。基本是叫好不叫座，这是四叶草在有生之年中永远也无法走出的一个怪圈。在这个视利润为王道的时代中，神作与渣作的距离往往不过是几步之遥，无论一款游戏再怎么优秀，只要销量一旦惨淡，那么它便会被厂商一棒拍入渣作的深渊，从此再也无法翻身。

百感交集之中，我又从网上翻出了上帝之手的海报。主人公吉恩的目光中闪烁着一股强烈的桀骜之情，就像他的缔造者三上真司一样，似乎永远都不肯向这个荒诞的世界妥协。毫无疑问，三上君乃是这个星球上最有个性的游戏制作人之一，言语犀利、幽默不动声色，而且颇有豪侠之风。在CAPCOM的新作发布会上，他永远都是众人瞩目的焦点。如果你熟悉了他的性格与行为处事的原则，那么你就会理解他的惊人之语与惊人之举。而当他在记者面前淡然说出：“生化4绝对是GC的独占作品，倘若它移植到PS2上的话，那么我就把自己的脑袋割下来。(The only thing I can tell you now is Resident Evil 4 will definitely release only on GameCube, not on another console, if it happens, I will cut my head off.)”这番振聋发聩的言论之时，你也不会感到丝毫的惊讶。

然而越是棱角分明的人，便越容易在这个无比现实的社会中撞得头破血流。只有圆滑的人才能够得生存，这个看似猥琐的规律，其实就叫做人生。

俱往矣，与四叶草相识相知的那些情景，如今追忆起来，竟也有了一丝恍若隔世的感觉。

与四叶草结缘是在三年多之前，那个时候，我们正身陷于水深火热的高三地狱之中，日子过得像垃圾堆一样混乱不堪。因为人到高三，于是生活自然也就毫无悬念地失去了颜色。且说当时，在我所在的高三X班中，一些人开始把玩命看书做题作为自己的生活方式，也有一些人开始将各种公式定理视作了自己的人生信条。不过话又说回来，即便是最为美丽的玉石上也可能会存在一丝瑕疵，那么，在高三X班这支由海量模范学生组成的队伍中，也就难免会混进两三个玩世不恭的小混混了——譬如说热衷于在课堂上偷着看小说的文艺青年徐松缈、号称有八分之一俄罗斯血统的小混混刘再元斯基，以及在接受九年义务教育过程中有着七年逃课史的风印……呃，也就是我。

因为是混混，因而高三那一年的似水年华之于我们三个来说，就不仅仅只有痛苦和无聊以供追忆了。生活很无趣，但幸好有PS2机房。高三的初冬，每每到了无聊的晚自习时分，我们便会在班主任的眼皮底下变身为三个Snake，悄无声息地溜出教室的后门，静如处子，动若脱兔。我们穿过广袤的操场，而后又爬过学校东面的那堵矮墙，就这样，我们便成为了货真价实的Son of Liberty。这个时候，徐松缈往往会习惯性将右手指向漆黑的苍穹，声色浩荡地背诵海子或是北岛的诗歌；而刘再元斯基则会在沉默中点燃一根香烟，嗤笑一声对徐松缈说大哥你别SB了，这样的时刻并不适合搞文艺。

刘再元斯基说的没错，这的确不是一个搞文艺的最佳时机——时间不等人，我们需要匆匆赶路。穿越面前的十字路口，而后顺着一条小巷一路向北，一间叫做“星光游戏”的游戏室就蛰伏在这条小巷的尽头，那里就是我们的精神避风港，我们的伊甸，我们尽情撒欢的天堂。在那其中，有五个叫做PS2的黑色天使，它们的美丽身影能够让我们忘记高三地狱的痛苦，并用她们动人的歌喉将我们送上欢乐的巅峰。

且说那一日，我们风尘仆仆地赶到了星光游戏之中，摩拳擦掌地准备大摆WE6擂台。不料天有不测风云，那次在星光游戏门口迎接我们的，并不是黑天使PS2灿烂的开机画面，而是游戏室老板一张充满歉意的脸。“几位，不好意思，客满了。”老板搓着手说道：“得等一个钟头才能有空机子。”

闻此噩耗，我们三人不禁面面相觑，三张绝望的脸拼在一起，宛若失恋的河马一般恐怖。“怎么办？”徐松缈率先诘问道。而我与刘再元斯基也只能无奈地耸耸肩，根本无法提出任何建设性的意见。确实，一个多月以来，我们从晚自习的教室里脱出后就始终混迹在星光游戏之中，现如今却要我们临时找到另外一个去处来消磨时光，这又谈何容易？

“要不这样”，老板的话打破了我们三人之间的沉默，“我昨天刚从朋友那儿弄了一台二手NGC，你们要是不非得打实况的话，那么来玩玩这个也挺好。”

我们短暂地思考了一下，而后便欣然接受了老板的提议。反正闲着也是闲着，于是三个人便团团围坐在了方头方脑的GC面前，准备领略一下这个蓝色盒子所能带给我们的欢乐。

“喏，试试这个。”老板说着扔给了我们一个GC游戏的盒子。我们拢目光望去，一名身形矫健的红衣男子便不偏不倚地出现在了我们的视线中央——但见这名男子肌肉发达，头戴金光闪闪的V字形面罩，背后还像超级忍秀真一样飘扬着一张长长的披风。虽说此公采用的是二头身的可爱人设造型，但却依然显得英武异常——天可怜见的，当时我们的游戏阅历是如此有限，竟然并不知道面前的这个男人就是四叶草开山之作的主人公，大名鼎鼎的幻侠乔伊。

“好玩？”无知者无罪，刘再元斯基托着那张精致的D版迷你DVD，将信将疑地问道。

“好玩！”老板非常肯定地点了点头。

老板并没有说谎，仅仅二十分钟后，我们便被这款神奇的游戏完全吸引住了。卡通渲染风格的红色小乔伊在屏幕里上窜下跳，时而放出一个SLOW，时而又放出一个MAX SPEED，动作游戏中又包含着解谜的成分，关卡的设计也是妙趣横生，实在是有趣的很。就这样，没能打成实况的三名小混混因祸得福，于是纷纷对该作的制作人高唱起了赞美诗（神谷英树在遥远的扶桑笑得花枝招展），感谢他用创意为我们带来的欢乐旅程。

我们踏着微凉的夜色回家，把脚下的星光踩得支离破碎。一路之上，我们都在谈论着刚才在NGC中邂逅的那个神奇的红衣男人，谈论着他神奇的技能，手舞足蹈、口水横飞、兴致勃勃。

“完全可以在高考的考场上使用MAX SPEED技能嘛！”刘再元斯基挥舞着双臂说道，“一瞬间窜到别人的卷子面前看看正确答案，而后再若无其事地溜达回自己的座位上，监考老师是绝对不会发现的。”

“而我在和韩雨晴一起放学回家的时候，就可以使用SLOW技能了。”徐松缈接过刘再元斯基的话茬说道，“这样一来，我们在一起的时间就能变得很长，很长……”

在这里插一句嘴，徐松缈口中的韩雨晴乃是与他青梅竹马的漂亮姑娘。两人不仅仅住在同一个家属大院之中，而且从小学到高中一直都是同班同学。尽管已经熟到了这个份儿上，但韩雨晴却始终无视徐松缈频频发来的暧昧暗示，始终将他当作一名普通的朋友来对待——的确，从某些角度来看，两个人确实不适合成为情侣。韩雨晴同学对于徐松缈所热衷的文艺丝毫不感兴趣，而仅仅是关心数理化这些与高考紧密相关的东西。除此之外，韩雨晴乃是我们班冲击北大清华的热门人选，而徐松缈却仅仅是一个在三本分数线上下游荡的小混混而已。因此，两人虽然平日在表面上接触频繁，然而在心灵上的距离却是很远很远。打个十分恶俗的比方，他们两人就仿佛是一座修在一起的男女厕所一般，虽然二者之间仅仅只有一墙之隔，但却是阶级森严、壁垒分明，永远都无法合为一体。

我们曾无数次地劝老徐不要如此痴情，然而他却完全听不进去，固执得像一块无可救药的石头。

“我知道现在我还没什么机会，但我有的是时间去等待。”徐松缈站在璀璨的星光下对我们说道，目光中洋溢着温暖与坚毅的感情。

然而等到最后，最终得到的，除了忧伤还是忧伤。

话说那一日，当老徐在与韩美眉一起放学回家的时候，终于按捺不住心头的感情，动情地向伊人敞开了自己的心扉。不过可惜的是，一颗滚烫的心却只换来了佳人一句冰冷的回应——“我们太小，还不适合谈恋爱。”当然，这一切原本就在老徐的意料之中，因而他并没有感到过多的气馁。然而令他真正崩溃的是，在韩美眉以这样一个冠冕堂皇的理由拒绝老徐后的第三天，她便牵起了隔壁班一个小白脸的手，与其公然出双入对起来。

然而，这一切却无可厚非。隔壁班的那个小白脸因为成绩优异已被保送进了传说中的复旦大学，自然是一个令无数人都高山仰止的精英。

鸟择良木而栖，至于我们这一群不可雕也的朽木，自然也难逃被遗弃的命运。

算了算了，让什么劳什子的爱情见鬼去吧。我和刘再元斯基使劲宽慰着唉声叹气的徐松缈。过去的事就让他过去算了，大家都是苦名的娃，来来来，一起来乔伊。

就这样，在我们不住的劝说之下，老徐终于将自己失恋的痛苦转化成了对游戏的热情，而我和老刘自然也对其进行了积极的配合。每每晚自习到来，我们便像大明星Snake一样从教室的后门匆匆溜走，跑到星光游戏的小天堂中，用乔伊或者实况来消磨时光。然而，随着时光的慢慢推移，我们的心中竟也隐隐地浮现出了一丝负罪感——想到大家都在为了高考、为了自己的前途而在教室中努力拼搏，而我们却在这里没心没肺地消磨时光，这不禁让我们有些惶恐，有些不安。那个时候，我感觉自己就像是一个矛盾体，内心深处永远都有一个小天使与一个小魔鬼在不停地斗争。于是，每每在向通往星光游戏的大道上一路狂奔的时候，小天使便会在我心底善意地提醒道："回去学习吧，为了你的前途，为了你的未来。"而小魔鬼则在另一边煽风点火道："别听她跟那儿扯淡，此间乐，不思蜀才是王道啊！"

于是，有一段时间中，我便深深地陷入了进退两难的迷茫之中。那个时候我时常幻想着，倘若自己也有乔伊那样的SLOW技能该有多好。这样一来，我就会把一天的时间变为四十八个小时，一半用来学习，而另一半则用来游戏。我把自己的想法告诉了老刘和老徐，他们听完后并没有发表任何言论，只是淡淡地笑了笑，想必也是心有戚戚焉。

就在这个迷茫的时刻，我的同桌，一个叫做朱一一的可爱姑娘将我彻底拯救出了痛苦的泥淖。"时间不会倒流，往往是几段短暂的时光便能够决定我们的命运，我劝你还是好好想一想吧。"那天，当我在晚自习到来前痛苦踟蹰的时候，她突然转过头来如是说道。她的话让我茅塞顿开，是啊，人生没有S/L大法，也没有回头路可以走，有些事情一旦错过，就真的再也无法挽回了。于是从那个晚上开始，我完全静下心来刻苦学习了两个多月——天知道，倘若没有那两个月的伏案苦读，现在的我会是怎样一个落魄的惨状。

于是就稀里糊涂地高考了，用MAX SPEED技能来作弊的想法成为了笑谈，大家老老实实地趴在桌子上奋笔疾书，两天的时间就在我们的麻木中一晃而过。就这么结束了？我们轰隆轰隆地鱼贯走出考场，没有谁激动得泪流满面，也没有谁带着一脸解脱的表情撕毁自己的课本和练习册。接踵摩肩的人群中，我依稀看见了刘再元斯基的身影。他就像《勇敢的心》中的梅尔·吉布森一般，情绪激昂地仰天长啸道："Freedom——！"余音绕梁，久久不散，悲壮得无以复加。

高考就这样结束了，我从床柜的最底层刨出了被封印了整整一年的PS2，而老刘和老徐也分别入手了XBOX与NGC。三大主机齐聚一堂，我们仨自然也是玩了个昏天暗地，短短两个多月的时间中，我们打了无数的游戏，也阅读了无数与游戏相关的书刊杂志，游戏知识得到了井喷一般的迅速增长。也是从那个时候开始，我们开始了解了各个硬件厂商以及软件厂商之间的恩恩怨怨，也初步了解到了业界商战的残酷。

高考成绩下来了，出乎我们的意料，我们三个人的成绩竟然都高过了自己的预期。我和老刘上了重点，而我们中间最悬的老徐的分数也一举超越了二本线一大截，从而都顺利地转职成为了大学生。而后，大家匆匆去学校领了录取通知书，聚在一起昏天暗地地喝了一次酒之后，便各自匆忙滚蛋了。我流窜到了人间天堂去看西湖，刘再元斯基跑到东北三省与人日夜拼酒，而徐松缈则去了西南巴蜀地区，安然享受起了天天麻将，夜夜麻辣烫的安逸生活。大家天各一方，远得谁也不挨着谁，偶尔电话短信联系一下，竟也有了一些相见不如怀念的朦胧美感。



来到大学之后，一切都很不适应。校园地处城乡结合部一片荒凉不说，身边的知音竟也是寥寥无几。同寝室的几个哥们儿都不怎么打游戏，只是一味地控诉自己惨痛的高考经历，一切都令我崩溃不已。后来，在某善良师兄的指引下，我终于在学校的南门外发现了一间空间逼仄的小游戏室。那一日，当我终于踏入那扇神秘的小门之时，三台英俊的PS2霎时间便映入了我的眼帘。放眼望去，四个人正围坐在两台机器前打着实况，而一个硕大无朋的胖子则坐在另外的一台机器前，聚精会神地打着PS2版的幻侠乔伊。那一刻，一股强烈的归属感在瞬间便涌上了心头，令我温暖异常。

后来我才知道，原来那个打乔伊的胖子乃是高我两届的大三学长。"我叫梁爽，是X大新闻学院里最胖的胖子。"胖子君这样自我介绍道，"我擅长各类动作游戏，毕生的理想是想当一个游戏报刊的编辑，能日夜守着一堆游戏工作，即使再苦再累，在我看来也是一件幸福的事情。"

就这样，我和梁爽成为了朋友，每每平日里没课的时候，我便会与他来到那家无名的小游戏室中，一起打一些他所热衷的动作游戏。游戏室偶尔客满的时候，我们便会蹲在小屋门前的马路牙子上大扯其淡。从SS昔日的辉煌扯到XBOX是否是继承了SEGA传统的主机；从SONY给SFC做光碟机失败扯到SCE帝国现在的强势地位；从SNK的轰然倒下扯到游戏业界的生存法则……思想的火花碰撞在一起，实在是酣畅淋漓。

打穿《战神》的那一天，我和梁爽也一起去喝了一次酒，喝的是杭州本地产的西湖，一要就是十瓶。梁胖子不胜酒力，仅仅一瓶西湖下肚，脸上便已然是红霞一片。又是一瓶下肚，醉眼惺忪的他便袒露出了自己的愤青本质，开始激动起来。"我虽然痛恨整个世界，但我却毫无疑问地热爱自己的理想。"他晃晃悠悠地说道，语气坚毅而诚恳。

那一夜，我们一醉方休。在与周公相会的路上，我与自己的偶像三上真司君不期而遇。我看见，他举着一块写着"要梦想，不要市场。"的牌子缓缓向我走来。我满怀敬意地向他鞠了一躬，而他也对我点头还礼，而后一笑而过。

后来，梁胖子顺利地毕业滚向了社会。人生不如意事十常八九，他最终还是没能实现自己去电玩杂志当一名编辑的梦想，而是跑到了XX日报当了一名财经记者，终日在银行与证券交易所之间忙碌地奔波着。有那么几次，我在QQ上与其偶遇，问起最近的景况，那边往往会发来一个无奈的表情，而后说上一句："现实残酷啊，先这么瞎混着吧，能苟活下去就好。"未几，又匆忙补充道："但是，我依然相信，只有梦想才是不朽的。"

转眼之间，又是一年匆匆而过。今年暑假的时候，我与放假归来的刘再元斯基一起玩了四叶草的神作《大神》。水墨风格的画面，风格迥异的火星语配音，外加那些如同神来之笔一般的奇妙创意，这一切都让我们赞叹不已。兴奋之余，我们便给远在西南辛勤泡妞的徐松渺打了个长途，开门见山道："大神无限好，只可惜遍插茱萸少一人啊！"远在千里之外的徐松渺闻言哈哈大笑，对曰："你们丫就好好玩吧，千万别忘了，晚上喝酒的时候把我的那份也喝了。举杯邀明月，对影成三人嘛！"

暮色四合，华灯初上之时，我与老刘一起溜达到路边摊上对饮，一喝就是一个通宵。先是说这一年在学校里的境遇，而后又说起班里的那些漂亮的姑娘，说起理想，说起未来，说起飞涨的房价，说起可望而不可即的奔驰与宝马……说着说着，忧伤就渐渐浮了上来。我们一声叹息，自我解嘲地说若是有着大神一样的神笔就好了，想要什么就画出什么来，永远都不会为世俗而烦恼，永远快乐。

然而遗憾的是，还没等我们将大神通关，开学的日子便又一次悄然逼近了我们。我与刘再元斯基再次告别，登上开往杭州的列车，望着车窗外那些飞速向北逃亡的家乡风景，我的心中又涌起了一阵失落。

后来的一天，我终于在电击收藏中看到了《大神》的通关动画。天照大神回归神位，灿烂辉煌的神圣之光在刹那间挤进我的眼眶。激动之余，我匆匆给老刘发了条短信，曰："孩子，快跟哥哥一起出来看上帝！"那一刻我的确十分激动。老刘那边先是沉默了一阵，而后便回应道："怎么，莫非你打穿大神了？"我承认，这样的默契让我很是感动。

四叶草的最后一部作品便是这部小成本制作的《上帝之手》了。据说，这是一部充分体现了三上偶像恶搞才能的作品。游戏中充满了各种荒诞的笑料，看上去是那么的不正经。然而谁又能知道，这些看似不靠谱的恶搞情节，是否就是三上对自己在业界几起几伏的遭遇而进行的辛酸反讽呢？遥想当年，曹雪芹大师在红楼梦的第一回里便掷地有声地说道："满纸荒唐言，一把辛酸泪。都云作者痴，谁解其中味？"毫无疑问，比起我们这些不知江湖险恶的玩家来，如果三上君能读懂这句话，他对其的理解一定会深刻得多。

Clover的本意其实是指三叶草，但世间却有着四片叶子的三叶草。我曾在一篇专门介绍花语的文章中看到，四叶草的每片叶子都有着不同的含义：第一片是健康；第二片是真爱；第三片是幸运；至于第四片，则代表了所有人都在追求着的幸福。然而现在，我们在四叶草中得到的幸福，却轻而易举地被冷漠的市场规律击溃了。难道高额的经济利润真的比无数奇妙的创意还重要得多吗？宏大的剧情背景，以假乱真的精美游戏画面，精美到令人喷血的人设，华丽的声优阵容……难道真的只有这些才是在业界纵横不败的不二法门吗？这无疑是一个令人悲哀的答案。

代表幸福的四叶草最终还是凋敝了，在193期电软的第13页上，我看到了纪念四叶草的特稿。在页面的左下角，天照大神正孤傲地扬着头，眼神中却有一片迷离。它是在为四叶草的倒下而心有不甘吗？也许，它已经真的没有力气了。

□文/风印

2007年杂志订阅超市

全年80折！半年85折！省钱看的见！ **邮资免取**

电子游戏软件

全年订阅 省￥47.2
2007年(1～24期)
VOL.196～219
原价9.80元×24=235.2元
全年优惠价：**188**元

半年订阅 省￥18.6
2007年(1～12期)
VOL.196～207
原价9.80元×12=117.6元
半年优惠价：**99**元



电子天下·掌机迷

全年订阅 省￥28.2
2007年(1～24期)
VOL.71～94
原价5.80元×24=139.2元
全年优惠价：**111**元

半年订阅 省￥10.6
2007年(1～12期)
VOL.71～82
原价5.80元×12=69.6元
半年优惠价：**59**元



动感新势力(普通版)

全年订阅 省￥23.6
2007年(1～12期)
VOL.47～58
原价9.80元×12=117.6元
全年优惠价：**94**元

半年订阅 省￥9.8
2007年(1～6期)
VOL.47～52
原价9.80元×6=58.8元
半年优惠价：**49**元



动感新势力DVD(豪华版)

全年订阅 省￥36
2007年(1～12期)
VOL.47～58
原价15元×12=180元
全年优惠价：**144**元

半年订阅 省￥14
2007年(1～6期)
VOL.47～52
原价15元×6=90元
半年优惠价：**76**元



TOYS(酷玩意)

全年订阅 省￥23.6
2007年(1～12期)
VOL.10～21
原价9.80元×12=117.6元
全年优惠价：**94**元

半年订阅 省￥9.8
2007年(1～6期)
VOL.10～15
原价9.80元×6=58.8元
半年优惠价：**49**元



SO COOL(搜酷)

全年订阅 省￥36
2007年(1～12期)
VOL.15～26
原价15元×12=180元
全年优惠价：**144**元

半年订阅 省￥14
2007年(1～6期)
VOL.15～20
原价15元×6=90元
半年优惠价：**76**元



订阅须知

1、原次世代商城会员订阅杂志优惠同上，不再享受额外优惠。
2、如以上杂志中途涨价，不另外收费。
3、如需挂号，每期杂志需加挂号费3元。如SO COOL全年12期挂号费36元。
4、请在邮局汇款单附言栏注明订阅杂志的名称、期数，并留下自己的电话。
5、订阅截止日期：2006年12月20日。

次世代传媒 GAME.CN

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱发行部　邮编：100011
联系电话：010-64472177　010-64472180



动感新势力动画歌曲MTV精选集
ANIMATION MUSIC VIDEO
琉璃MTV
DVD
本篇特典两枚组
经典动画歌曲究极收藏!!
雙DVD本篇動畫MTV&特典PV共計40首
聖誕節期間發售
豪華贈品
DVD兩枚組
预售价19.80元
南風
■「全金屬狂潮TSR」片頭曲
Happy☆Material
■「魔法先生」片頭曲
Garnet Moon
■「A.C.E」片頭曲
你與我相似
■「高達SEED DESTINY」第四部片尾曲
We are!
■「ONEPIECE!」片頭曲
Kiss Me Good-Bye
■「Final Fantasy 12」插曲
少女們DO MY BEST
■「舞-乙HiME」片尾曲
緋色之空
■「灼眼的夏娜」
月光石
■「」片尾曲
蜜雨
disillusi
■「Fate/Stay Night」
魂之輪回
■「新世紀福音戰士 死與新生」
青空之泪
■「BLOOD+」片頭曲
晴天好心情
■「涼宮春日的憂鬱」片尾曲
Gloria
■「Angel Heart」插曲
我們的時間
■「Alternative」片尾曲
sakura
Being
逆蝶
兩枚DVD超精美畫質
日文、中文、羅馬音三層可選字幕
附全彩MTV説明書
贈高達SEED DESTINY 2007年豪華臺歷
現已接受郵購
MOBILE SUIT GUNDAM SEED DESTINY
2004-2005 The Best Animation in Everyone's Heart
邮购请注明“琉璃MTV” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2006年11月30日。

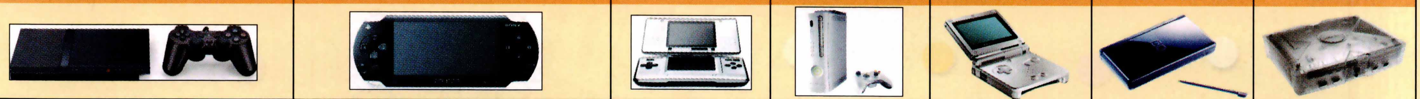
广告阅读图例

价格
（单位：元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。



PS2 7万系列		PSP		NDS	XBOX360	小神游SP	NDS LITE	XBOX
1200 上海报价	1180 皇金荣新蜂	1390 普通（1.5版） 北京鼎好	1390 普通 1580 豪华 南京阿童木	850 北京鼎好	2790 山东报价	680 北京报价	1080 武汉夏源	1400 北京报价
1100 北京鼎好	1160 山东次世代	1480 普通 1650 豪华 上海报价	1420 普通 1600 豪华 山东报价	1160 山东次世代	2750 皇金荣新蜂	680 上海报价	1180 上海报价	1400 上海报价
1180 广州报价	1200 成都报价	1450 普通 山东次世代	1400 普通 广州报价	880 广州报价	2750 上海报价	680 广州报价	1180 山东报价	1400 广州报价

北京皇金荣新蜂电玩 www.newbeegame.com

★PSⅡ5系全新标配1450-2550元 ★PSⅡ7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线++支架+8M记忆卡+游戏（自选）+全兼容直读 1200元

★PSP豪华超值套装：双锂电池+座充＋线控耳机+挂绳+USB 线+ PSP包+屏幕贴+2G记忆棒 1980元 (1.5版，既可玩正版，也可玩下载游戏，一机双用。本店现有PSP ROM1000余种)

★NDS日版、港版、彩版、美版全新标配1050-1260元 ★XBOX日版、港版、美版、台版、韩版全新标配1450~1980元

★GBASP 神游豪华行货加亮版 650元 ★NDS Lite套机：锂电+双触笔+烧录卡+1G储存卡+贴膜+读卡器 1600元（有烧录卡下载ROM一千余种）

★XBOX360 2750~2950 ★以上机种均有限定版全新标配1080~28000 ★各种烧录卡、记忆棒均有现货 ★本店大量收购PS主机

★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★另有多年经典收藏限定主机、配件、最新正版软件，详情请致电：64060834或84039110。

★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号★电话010—84039110 ★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶 ★银行汇款：工行：9558800200108274461 ★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号 电话010—64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038

★本店承接各种主机维修、PSP升降机、NDSL刷机等业务，欢迎广大玩家来电垂询。 ★本店PS3第一时间到货，欢迎来电垂询。

北京鼎好信诚游戏精品店 本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。

★本店与电软合作推出网上购物商城，欢迎登陆网址：www.vgame.cn

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

★20GB版PS3：电源＋手柄＋AV线＋网线＋USB线 4800元

★PSⅡ超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏：1200元 喜讯：所有PSP均可降为1.5版，欢迎来电垂询

★PSP豪华版主机1.5版，可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包+32M记忆棒：1450元 ★NDSL：原装锂电+电源+挂绳+触笔 1100元

★XBOX360：无线手柄+电源+D端子+耳机+遥控器+20G硬盘 2650元

★GBASP主机：原锂电池+电源+GBA卡 520元 ★NDS下载游戏百种 60元

★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元

★NDSL套机：锂电+电源+双触笔+烧录卡+1G储存卡+贴膜 1600元

★NDS主机套机：原锂电池+电源+双触摸笔+挂绳：850元

★PSP引导盘 80元（可引导游戏） ★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括***种以上游戏）PSP经典高清电影光盘（50张）：220元 ★PSP最新下载游戏8张（包含所有最新游戏）：60元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元

★二手PSⅡ主机：振动手柄+完美直读+游戏；700元（八成新以上）

★电话 010-63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司

山东次世代电玩专卖店

冬季CEFO电子竞技公开赛开赛

网络商城：www.nextgeneration.com.cn

★比赛日期：2006.12.25--26
★比赛地点：山东次世代赛博店
★比赛项目：足球/赛车/格斗/CS
★平台：PS2 PS3 XBOX360 PC
★山东次世代旗舰店：济南市解放路41号（赛博数码广场东邻80米）
★TEl：0531-88559816 82393967 营业时间：9：00-20：30
★山东次世代赛博店：济南市解放路43号二楼206A
★Tel：0531-82398069 13506410809
★淄博红星次世代店：张店区西六路齐赛电脑城F一层F6-4#
★Tel：0533-6281698 13053374068
★即日起购买一定商品将获得山东次世代会员会员牌一张，积分多多，优惠多多!
★本店NO.18005等数名会员已全款预定PS3并领取纯银会员证,欢迎广大玩家预定. PS3 价格欢迎来电垂询。
★PS2：1160元 ★PSP：1450元 ★NDS：1160元

南京阿童木电玩专卖 本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP普通：1380元 豪华：1560 NDSL：1150元 PS2 7万系：1050元 XB360主机：2720元

★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025-83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理）自营柜：周先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理 ★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

武汉夏源电玩 提供psp系统软件下载服务，长年经营各类正版软件

本店荣获武汉市消协颁发的“诚信、健康、维权示范单位”称号。并于即日起接受办理各种商品的日本代购服务。

★QQ：85960888 ★网址：www.027xy.cn ★电话：027—82774106
★邮编：430015 ★地址：湖北省武汉市汉口前进五路中心电脑广场1楼A12号
★本店开通网上购物，网址：www.51e3.com，欢迎大家光临选购。

广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。

有意者请致电：010-64472920或手机：13810579231 乔先生

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



最新口袋游戏推出啦.《口袋迷》本辑特别奉上独家超深度研究，同时还有隐藏要素大揭露，不可错过！除此以外，本期赠送超精美口袋神奇徽章以及皮卡丘造型记事本，绝对独家！还有正版游戏大抽奖哦！

口袋迷(6)

■定价：18元　　12月1日出版



两枚DVD超精美画质。日文、中文、罗马音三层可选字幕。附全彩MTV说明书。赠高达SEED DESTINY 2007年豪华台历

琉璃MTV

■定价：19.80元　　圣诞节发售



全面改版，栏目形式更加多样化，贴近国内。口袋妖怪十周年纪念RAH综述，敢达模型上市一手资讯，五星物语、飞跃巅峰、超兽机神、圣衣神话、死亡游戏李小龙12寸可动、幽灵骑士、全方位满足你对玩具的挑剔胃口。

TOYS(10)

■定价：9.80元　　12月上市



跨过一年时限的中国潮流旗舰杂志，最新一期将以更为完美的姿态继续引领今年秋冬潮流颠峰。秋冬季最新服装服饰潮流强势推出。最酷的内容、最新的鞋款、销量期期上涨。

SO COOL 2006年第(12)期

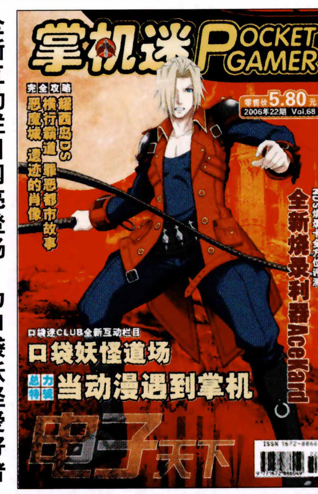
■定价：15元　　11月28日上市



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价：24元　　接受邮购



全新互动栏目闪亮登场，为口袋妖怪爱好者营造自己的交流空间。当动漫遇到掌机，专题企划带您了解角色型游戏。恶魔城完全攻略，横行霸道全任务解读，内容精彩无限。

掌机迷68期

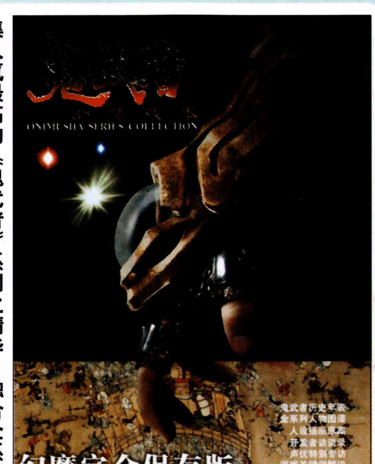
■定价：5.80元　　11月29日出版



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本(豪华版)

■定价：24.80元(最后机会)　　接受邮购



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定、故事年表、开发者访谈、未公开原画、剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　　接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～24期	9.80元

动感新势力

27～29、34、36、38～41、43～46期	9.80元
43、45、46期DVD豪华版(44期已售完)	15.00元

电子天下・掌机迷

第51～68期	5.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋季、冬季	15元
2006年1～12期	15元
口袋迷(6)(新)	18元
动新琉璃MTV(新)	19.80元
06年标准掌机典藏(新)	24元
游戏批评06春、夏、秋季号	12元
TOYS第(1～10)期(5期已售完)	9.80元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)(最后机会)	24.80元

注：口袋妖怪钻石珍珠攻略本、SOS团活动全记录、口袋迷(5)、声优写真志已售完

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

GEARS OF WAR



长久以来，锡拉星的人类一直活在世界和平的日子里。直到事变日那天。当时，人类顽强地抵抗，终究还是徒劳无功。即使死伤无数，人类却宁愿摧毁自己的文明,也不愿成为敌人的奴隶。

现在，这些胜算渺茫的抵抗，终于即将落下帷幕……

在EPIC GAMES最新的XBOX360巨作《战争机器》中，你就要扮演一个最精锐的人类战士，用你一往无前的勇气和超人一等的作战技巧来挑战侵占了地球的异类生物。这场旷日持久的战争，就将在你的手中划下一个惨烈的句号！ □文/荇菜

X360	本刊译名：战争机器			MATURE 17+ M ESRB
	EPIC GAMES	59.99美元	2006.11.7	
动作射击	DVD-ROM	美版	1-8人	60KB

©2006 Epic Games Inc. All Rights Reserved.



人类与兽族之间史诗般的战斗
超越你想象极限的修罗杀戮场

HEALTH 体力

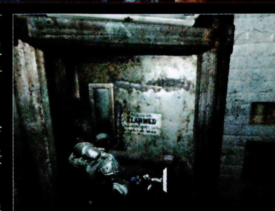


↑已经是重伤状态了，小心！

在游戏中并没有体力槽的显示。当角色受到伤害的时候，屏幕的中央会出现一个红圈。随着伤害的加深，红圈会变得越来越明显，红圈的中央也浮现出骷髅的标记，表示你已经濒临死亡。如果此时你继续受到攻击就会一命呜呼了。

当你一段时间没有受到攻击时，体力就会自动恢复，此时屏幕上的红圈会逐渐消失。在游戏中并没有恢复体力的道具。唯一维持生命的方法就是在受伤时找好掩护，躲藏起来等待体力恢复。

INTERACTIVE 互动/使用



↑很多这样的门都可以一脚踢开。

当你位于某些可以互动的物品旁边时，按下X键就能对其进行操作或者使用。此时屏幕的下方也会出现相应的图标，表示此时X键的功能。例如站在掉落的武器旁边时按X键可以拾取武器，站在门前时按X键可以踢开门，等等。

X键还有一个特殊的功能就是唤醒队友。在游戏中，你的队友被敌人击倒之后并不会死亡。此时如果你能够靠近他并且按下X键，就能唤醒他重新投入战斗。此外，如果你能消灭附近所有的敌人，那么倒地的队友也会自动恢复活力，而不需要再去唤醒了。

POINT OF INTEREST 侦察点

在某些特殊的场合下，屏幕下方会出现Y键的图标提示，表示你遇到了一个侦察点。此时按下Y键，视角就会自动拉动到某些值得注意的物体上，以提示你目前需要做的事情。例如有时候你遇到了一扇无法打开的门，按下Y键可以看到角落中隐藏的开关，只要过去按下开关就能打开门了。如果你碰到一些棘手的情况，别忘了看看是否有侦察点的提示。在没有遇到侦察点的状况下，按下Y键会将视角拉向队友的方向，以观察队友的行动。

WEAPON SELECTION 选择武器

在游戏中主角可以携带四种武器，按十字键可以切换当前装备的武器。其中上方向所对应的手榴弹和下方向所对应的手枪是不可更换的。而左右两方向所对应的武器则可以自由更换，你可以根据实际情况来选择自己所携带的武器。按下十字键之后，你当前所拥有的武器图标会显示在屏幕中央，你可以一目了然地看到自己当前所拥有的武器以及手中装备的武器。

SHOOTING 射击

按下LT键，就会进入瞄准模式。此时视角会拉近，同时屏幕的中央会出现一个准星。当你装备狙击步枪时，还可以按下右摇杆打开瞄准镜。在瞄准模式中人物不能快速跑动，而只能缓步行走。

按下RT键就能开枪射击。要注意的是，开枪的时候不一定要进入瞄准模式。当然，在非瞄准模式下，射击的命中率会低很多，所以只有当敌人近身的状况下才需要用到这种射击方式。

ACTIVE RELOAD 主动装填

在屏幕的右上角会显示你当前所装备武器的图标以及武器所剩的弹药数量。枪械图标下方有一个长条，是“装填弹药指示器”。可以看到指示器分为四段：左右两端的黑色部分称为“失误区”，最亮的部分称为“完美区”，完美区右边较亮的部分则称为“成功区”。当你将弹夹中的子弹全部打完之后，就会开始自动装填弹药。此时装填指示器的光标就会开始从左往右移动，当光标移动到指示器的最右端时，装填弹药的动作就完成了。即使子弹还没有打光，你也可以按下RB键开始装填弹药。如果你在光标移动的过程中再次按下RB键的话，就能进行“主动装填”。如果时机把握正确，在光标处于成功区的时候按下RB键，就会成功完成主动装填，此时装填弹药的速度大大加快，而不必等到光标移动到指示器最右端；如果能够在完美区按下RB键，除了进一步加快装填速度之外，更可以在一小段时间内提升子弹的攻击力；但如果错过了完美区和成功区，而在失败区按下RB键的话，则会让枪卡住，此时你装填弹药所花费的时间比起等装弹自动完成来要更长。根据武器类型的不同，主动装填的时机是有所区别的。

TEAM STATUS 队友状态

按下LB键，可以查看当前的任务目标以及队友的状态。主角开始担任队长之后，还可以对队友下达指令。按下LB键，然后按Y键是重新整队；按下B键则是停火找掩体隐蔽；按A键是攻击。

MELEE 近身搏斗

按下B键会使用近身搏斗。一般的情况下是使用枪托来攻击敌人。当被敌人逼近之后，可能难以瞄准射击，此时就要利用近身搏斗来打倒敌人了。骑兵突击步枪的前端装备有电锯，近身搏斗方式与其它武器稍有不同。手榴弹也可以用于近身搏斗。具体细节可以查看“武器说明”部分。

TAKING COVER 掩护



↑使用掩体是游戏中重要的技巧。

靠近墙壁、高台或者其它掩体的时候按下A键，就能贴近掩体站立。按下LT键，主角会探出身来，进入瞄准模式，再按下RT键就能开枪射击。只要松开LT键，主角就会自动回到掩体后面。

站在掩体的边缘，向前方推动左摇杆并且按A键，主角会迅速从掩体后面闪身出来并且向前跑。如果是低矮的掩体，向前推动左摇杆并按A键，主角会越过掩体。站在掩体的边缘，向侧面推动左摇杆并按A键，主角会以翻滚的动作离开掩体。如果在附近有另外一个掩体的话，主角还可以迅速地闪到另一个掩体后面。要离开掩体，只要再按一次A键或摇杆推向掩体相反的方向就可以了。

躲在掩体后面的时候可以使用“随意射击”（或称为“盲射”）。只要不按LT键，直接按RT键开火，主角就不会探出身子，而只是将枪伸出去开火，这样主角就不会受到攻击，当然命中率也会低很多，只有敌人接近的时候才会用到。



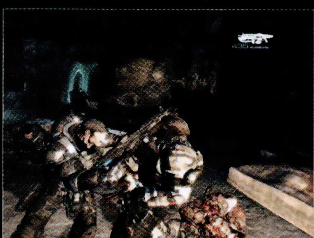
↑按下A键，可以迅速地移动。

各种极具特色的武器性能详细指南 让你成为所向披靡的精英铁血战士

在《战争机器》中，主角可以同时携带四种武器，但是其中手榴弹和手枪这两种基本武器是不能丢弃或者更换的。因此，实际可以自由选择的只有两种武器。

Lancer Assault Rifle 骑兵突击步枪

突击步枪最大的特点就是在前端装有电锯，可以在近战中发挥巨大的威力。如果你在游戏发售之前就已经对它有所关注并且观看过一些预告视频的话，一定会对这把武器留下深刻的印象。它是《战争机器》中最重要的武器，基本上在整个游戏流程中你都应该一直携带着它。只要扣住扳机，你就可以将整个弹夹中的子弹毫无停滞地倾泻出去，而且枪口的抖动幅度相对较小。如果能够熟练使用的话，在中远距离的准确率是相当高的。



↑突击步枪前端装有电锯

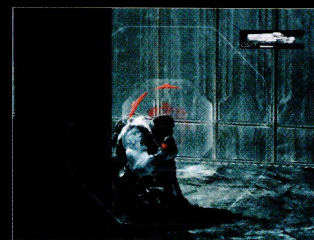
突击步枪在近战中的使用方式与其它武器稍有不同。首先你必须按住B键发动电锯，然后再按LT键对敌人进行攻击。除了对一些体型较大的敌人无法使用外，电锯对其它敌人都具有一击必杀的威力，同时也会有相当血腥刺激的画面效果。虽然这看起来很酷，但是如果你试图太过频繁地使用它的话，就会给自己带来很大的麻烦。首先，发动电锯需要一小段时间；其次，在你发动电锯时如果被敌人击中的话，电锯就会停止转动。一旦陷入这样的局面，最有可能的下场就是Game Over。因此，企图用电锯与敌人正面作战只能是自寻死路。电锯的最佳使用时机是当你和敌人分别躲藏在一个掩体的两侧时，敌人往往会主动翻过来攻击你，趁它翻过掩体的时候马上发动电锯"迎接"它。此外，在用电锯斩杀敌人的过程中主角是无法移动的，等于是把自己暴露在了其它敌人的火力之下，因此一定要慎重使用！此外，从第三章开始也会出现装备有这种突击步枪的敌人，小心不要让自己成为电锯下的牺牲品哦！

Gnasher Shotgun 霰弹枪

和几乎所有射击游戏中的同类武器一样，《战争机器》中的霰弹枪是一种近程威力无比、远程毫无用处的枪械。霰弹枪在近距离有着惊人的破坏力，而且攻击范围很大，不需要精确瞄准也能够重创敌人。当你被敌人逼近的时候，就应该毫不犹豫地切换成霰弹枪。尤其是在对付兽足苦役这一类行动迅速的肉搏类敌人的时候，霰弹枪更是不二之选。但当你与敌人的距离较远的时候，就不要指望霰弹枪能够带给你什么惊喜了。在远距离的情况下霰弹枪除了能发出一点声响吓吓人之外，可以说是一块废铁。同样，当你面对手持霰弹枪的敌人时，只要拉开足够的距离，就可以放心大胆地从掩体后面探出头来，使用突击步枪等武器与它对射，而不要担心自己会被击中。

Longshot Sniper Rifle 狙击步枪

和霰弹枪正好相反，狙击步枪所带有的高倍瞄准镜使它成为远距离的杀敌利器，但是只能单发发射的特性以及过长的装弹时间让它在近身作战中失去了用武之地。



↑锁定！这个家伙要倒霉了

使用狙击步枪时，按下LT键进入瞄准模式之后再按下右摇杆就能打开瞄准镜。跟其它一些射击游戏中不同的是，在《战争机器》中使用狙击步枪不存在准星晃动的问题（看来维安政府的精锐战士比一般人有着更好的臂力和稳定性），因此只要熟练掌握操作，就能成为百发百中的神枪手。不过《战争机器》中狙击步枪的威力似乎也不是很令人满意：在困难或者更高的难度下，即使你能准确地命中敌人的头部，也只能轰掉它的头盔而已，必须再补上一枪才能将其杀死。

狙击步枪的装弹时间之长可以说是令人难以忍受，所以一定要使用主动装填弹药的方式，争取做到完美装填。

The Hammer of Dawn 黎明之槌

与其说黎明之槌是一把武器，倒不如说它是一件"剧情道具"。它其实是一个卫星定位器，瞄准敌人并且扣动扳机之后就会发射出三角定位光线。此时你需要保持大约两三秒钟时间不动，等待定位完成之后，就会从空中的军事卫星发射出威力巨大的激光，摧毁你所锁定的目标。它不能在室内使用，即使是在野外也必须是和卫星之间的通讯保持畅通的情况下才能发动（卫星通讯是否畅通完全是由剧情安排的）；此外你也不能对空地上瞄准，而只能锁定敌人所处的位置。如果敌人是灵活行动的类型，一直保持移动的话，是根本无法瞄准的。正因为有诸多的限制，所以它基本上不可能用来对付常规的敌人，只有在面对布雷兽、狂暴女猎人等其它武器无法生效，而且行动较为缓慢的大型敌人时才能发挥作用。一般在游戏中出现此类敌人的时候，附近都可以找到一把黎明之槌，所以在你用完之后就可以放心地将它丢弃，空出位置来携带其它更有实用性的武器。

Pistol 手枪

手枪有两种，分别是维安政府使用的史纳制式手枪，以及兽族使用的左轮式手枪。兽族使用的手枪比起史纳制式手枪来威力要大一些，但是稳定性稍差。手枪作为基本装备，是不能丢弃的。你只能选择携带这两种手枪其中之一，而不能把它换成其它种类的枪械。手枪只有在其它武器的子弹都用光了的情况下才派得上用场——不过《战争机器》并非一个弹药紧缺的游戏，你随时都能找到充足的补给。如果真的出现这种情况，那只能说明你的枪法实在太差了，还是多加练习吧。

Hammerburst 兽族冲锋枪

兽族使用的冲锋枪，性能方面比起骑兵突击步枪来还要差了一大截（如此说来兽族的武器并不比人类先进，它们是如何占领地球的呢？）。这种冲锋枪只能以三发子弹为一个单位的连射，每次射出三发子弹之后都有一个短暂的间歇，比起突击步枪可以一口气发射出整个弹夹中的子弹，实在是要逊色不少。此外兽族冲锋枪的射击精确性也不如骑兵突击步枪，在中远距离的命中率要差一些。而这种武器最大的优点就是弹药充足、随处可得：只要打倒几个兽族士兵，就能从它们的尸体上搜刮到足够的子弹了。

Torque Bow 机械弩

这种威力巨大的弩让人想起电影《第一滴血》中兰博所使用的武器。当你进入瞄准模式时，按下RT键会出现一条弩箭的发射轨迹，一开始呈抛物线状，继续按住LT键不要松开，一小段时间后才会变成直线。按住RT键蓄力的时间越久，弩箭射出之后的穿透力就越强。如果能够按住RT键足够长的时间，等到弩箭自动释放，那么它就可以穿越某些掩体，攻击到躲在掩体后面的敌人。因此，在对付三兽炮之类的装置时，机械弩可以发挥很大的作用。弩箭装有爆炸性的箭头，命中敌人或者击中墙壁等物体之后就会爆炸，并波及到周围一定范围。弩箭要到游戏的中后期才可以得到，几乎在同时也会出现使用这种武器的敌人，因此一定要小心提防，不要因为躲在掩体后面就是绝对安全的！如果被弩箭直接命中，它还不会立刻爆炸。你会听到弩箭钉在盔甲上"铛"的一声，然后还要过一两秒钟你才会被炸得粉碎——这种感觉绝对不好受。在近身的情况下，机械弩基本上是最没有实用价值的武器，即使是狙击步枪也比它好用一点。

Grenade 手榴弹

《战争兵器》中的手榴弹造型非常独特，不过使用方法并没有什么特别的。按下LT键，就会出现一条抛物线，显示手榴弹的投掷线路。这条投掷线路还会反映出



↑投掷手雷的技术较难掌握

手榴弹接触到障碍物之后的折射方向。手榴弹的一个非常重要的作用就是封堵兽族洞穴。当你看到一个兽族洞穴正从地面上出现的时候，迅速扔进去一颗手榴弹就能将它封死。当敌人隐藏在掩体后面的时候也可以用手榴弹将它轰出来。手榴弹的投掷动作所花费的时间不短，而在这段时间之内你要一直暴露在敌人火力之下，因此在面对多个敌人的时候，还是慎重使用为妙。手榴弹也可以用于近战，但是效果不怎么样。在单人游戏模式下只有碎片手榴弹（即一般的爆炸式手榴弹），而烟雾手榴弹只有在多人游戏模式下才会出现。



兽族各兵种弱点大披露
击败这些凶残的侵略者

Locust Soldier 兽族士兵

这是游戏中最初级的敌人。他们的体型与人类差不多，也并没有什么特殊的能力，比起一般的人类战士来只不过是样子长得比较可怕罢了。兽族士兵一般装备的武器是兽族冲锋枪或者霰弹枪，还有一些使用狙击步枪，不过枪法一般。在中后期会出现使用骑兵突击步枪的兽族士兵，在近身战的时候要提防他们的电锯。兽族士兵还会投掷手榴弹，但是投掷技术也不怎么样，一般都是投在你所隐蔽的掩体前面，只要你躲好就不会被炸到。不过，当兽族士兵操纵三兽炮的时候就会成为一个很大的威胁，尤其是在地形不利的情况下。

当你和兽族士兵在中远距离对峙的时候，如果能够准确命中它们的头部，能够对它们造成较大的伤害。有些兽族士兵佩戴有头盔，防御力稍微高一些。此外，兽族士兵还有一个颇为致命的弱点，那就是



←兽族士兵其实没什么可怕

它们的腿部。如果能够击中它们的膝盖部位，它们会跪倒在地，一段时间内都无法行动，有时候甚至会长达数十秒。一旦它们被打倒你就可以轻松地把它们干掉了。因此，在很多情况下，瞄准它们的腿部扫射是一个相当不错的战略。

Wretched 兽族苦役

这种体型较小的敌人总是伴随着刺耳的尖啸出现，而且往往都是成群结队。它们并不会使用枪械，而只能冲过来对你进行近身攻击。单个的兽族苦役基本上不会对你形成任何威胁，因为它们体力较低，只要几枪就可以杀死，而且几乎任何武器的近身攻击方式都可以将它一次击倒。但是当数个兽族苦役从四面八方包围过来的时候情况就大不相同了，它们会在你的身边跳来跳去，弄得你手忙脚乱。因此，在对付兽族苦役的时候一定要注意跑动，找好合适的位置，例如背靠墙壁免除后顾之忧，然后尽量在它们靠近之前就将其杀死。霰弹枪由于其攻击范围大、不需要精确瞄准的特性，成为对付兽族苦役的最佳选择。虽然电锯可以很有效地杀死兽族苦役，但是在它们成群出现的时候同样也不是一个好办法。因为在你杀死一个苦役的过程中，其他的敌人很可能已经把你打倒了。当兽族苦役与其他兵种（尤其是火炮兵之类的大威力兵种）同时出现时，威胁性就更大了。为了对付兽族苦役你通常不得不从掩体后面跑出来，此时就暴露在了其他敌人的火力之下。

在游戏中后期会出现变异兽族苦役，与一般的苦役不同之处在于，将它们杀死之后，它们还会爆炸。因此，无论如何不要对这种苦役使用电锯，否则很可能是同归于尽。对付它们要尽早地在远距离击倒，如果被它们逼近的话，将其打倒之后要赶快用向后或者侧面翻滚的方式躲开。如果你选择的是“疯狂”难度，成群出现的变异兽族苦役将成为最致命的一种敌人。由于敌人的伤害力大幅度提高，而你又很难不被它们的爆炸波及到，因此很容易陷入危险的境地！

Locust Boomer 火炮兵

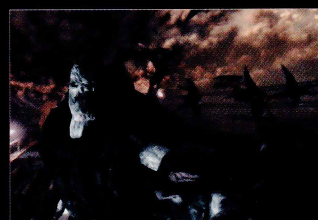
这种敌人比起一般的兽族士兵来个头要大得多。它们手持威力巨大的火炮，如果你被直接击中的话，唯一的后果就是粉身碎骨。甚至有时候炮弹在你身边爆炸，你也会受到波及而损失不少体力。在近身的状态下，这种敌人会使用拳头来攻击，威力也不可小视。而且对这种敌人是无法使用电锯直接击毙的。它们唯一的弱点就是火炮每次只能发射一枚炮弹，之后要花费不少的时间重新装填。因此，对付它们基本的战术就是在掩体后面躲好，等它射击一次之后再迅速对它进行反击。当然，它的体力比起一般的敌人也要高出一些，很可能数次攻击也无法将它杀死，此时就不要太过贪心，只顾埋头射击，而忘记了火炮的威胁。如果看到它完成装填弹药的动作，就要重新藏好，等它又发射一次之后，再继续进行反击。此外，如果它很长时间不开火，你可以采用从掩体中站出来探一下头，然后马上再缩回去的方法，引诱它攻击。不过探出头的时间千万不要过长，最多一秒钟就可以了。总而言之，当火炮兵处于可以发射的状态下的时候，千万不要暴露自己！

Theron Guard 兽族护卫兵

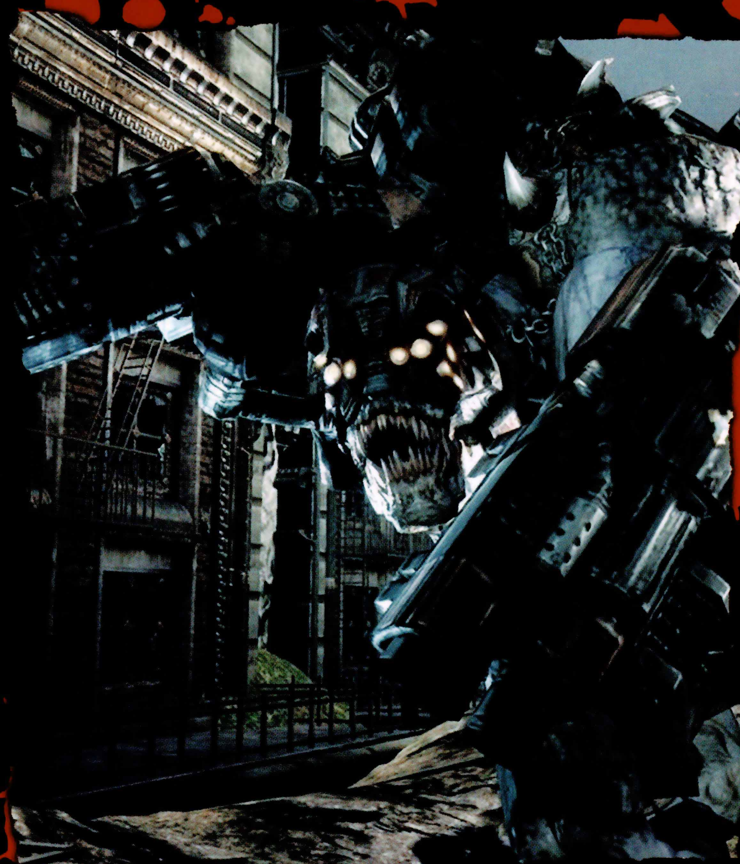
这是游戏后期出现的兵种，体型和一般的兽族士兵差不多，但是动作更敏捷、智力更高，而且最为可怕的是它们装备了机械弩这种强力武器。它们会积极地利用掩体来隐蔽自己，跟你玩捉迷藏的游戏。而一旦你贸然地向它冲过去，很可能就会被机械弩击中而一命呜呼。对付它们一定要有耐心，利用好掩护与它们周旋。机械弩虽然威力大，但是发射速度较慢，而且在近身状态下难以瞄准，因此如果距离合适，你可以勇敢地冲向护卫兵，用电锯来了断它们。不过，兽族护卫兵还可以切换武器。有时候你以为它们拿的是机械弩，但当你冲过去的时候它们却换成了霰弹枪或者突击步枪，让你措手不及。总之，这种敌人是相当危险的，一定要非常小心地对付！

Kryll 夜行蝠

这种敌人只在晚上出现，光线对它们来说是致命的。除了在“飞车疾行”这一



←利用蝠群护身的兰姆将军



关中你可以用紫外线炮来对付它们之外，在其他的关卡中你实际上根本无法攻击到它们，只能避而远之。如果你呆在有光线的地方，就不会被夜行蝠所伤害到。但如果你进入黑暗之中，它们就会如同蝗虫一般成群结队而来，刹那之间就将你咬得粉碎。因此，无论如何都要呆在光线下！此外，夜行蝠在攻击的时候是不分敌我的。如果兽族士兵进入黑暗中，同样也会被无情地撕咬。在某些地方可以利用这一点，让夜行蝠来“帮助”你对付敌人。

Seeder 布雷兽

这种敌人体积庞大，从地面钻出来，并且向空中放出漂浮的诡异雷。诡异雷的威力很大，如果近距离爆炸的话足以致命。不过诡异雷的飞行速度较慢，可以在它们接近之前开枪将其引爆。如果有队友的火力掩护，就不用太担心诡异雷了。至于布雷兽的本体，一般的枪械是无法对它造成任何伤害的。想要消灭它只能使用黎明之槌。因为布雷兽的附近通常还会有其它的敌人，而黎明之槌的使用又较为繁琐，所以最好与它尽量拉开距离，在保证自己安全的情况下发动黎明之槌。

Berserker 狂暴女兽人

这个家伙不会使用枪械，它的武器就是自己坚硬无比、力大无穷的身体。它的眼睛看不见东西，只能凭借气味和声音来



←女兽人的攻击是致命的

判断目标的位置。因此如果你轻推左摇杆走动的话，可以有效地避开它的追击。而一旦它发现你的存在，就会狂暴地一头撞过来，如果被撞到的话是必死无疑的。所以，要用灵活地跑动以及翻滚的方式来避开它的撞击。普通的枪械也不能伤害到它，而只能使用黎明之槌。但是它并不像布雷兽那样会呆在原地不动。因此如何用黎明之槌瞄准它，就需要动一点脑筋了。

Check Point!! 实用技巧

在游戏中只有按下LT键进入瞄准模式时才能看到准星，而在其它时候是看不到准星的。不过实际上此时子弹的射击方向仍然是以屏幕中央的位置为准。因此，在射击的时候（包括躲在掩体后面进行随意射击时），只要调整好角度让敌人位于屏幕的正中央就可以较为准确地命中了。当然，即使将屏幕中央对准了敌人，在非瞄准模式状态下的命中率还是要差很多，因为此时子弹发射出去的轨迹会呈发散状，而不像瞄准模式时那样集中，一旦敌人的距离稍远就很难击中了。

当你躲在掩体后面的时候，也可以先将屏幕中央对准敌人的位置，然后按LT键探出身子进入瞄准模式。这样的话，一旦进入瞄准模式，敌人会直接位于你的准星附近，只要稍加调整就可以准确射击，而不需要对准星做大幅度的移动。这样就节约了时间，避免了你暴露在掩体之外的时间过长而遭到敌人攻击的危险。

如何尽量精确地将屏幕中央对准敌人呢？一般来说是凭借目测以及经验。不过，这里也有一个“邪道”的技巧，就是在你电视屏幕中央准星的位置上帖一小块胶纸，标出准确的位置。当然，帖胶纸的时候要注意，不要用粘性太强的胶，也不要用手指甲或者其它尖锐的物体划屏幕，以防对电视屏幕造成损害。这算是一种作弊的技巧了，如果你对自己的技术有信心，大可不必使用！

《战争机器》关卡流程难点详细解析
全部三十个“兵籍牌”隐藏位置大揭示

ACT 01 ASHES 劫后

事变日之后的14年
14 Years After E-Day

被多姆从牢房中救出来之后，很快就遇到了第一个分支选择。走右边（按RT键）会经过警卫室，熟悉一些基本操作；而走左边（按LT键）会直接进入囚禁区开战。如果是第一次玩的话，建议先走右边。本游戏中分支路线都很短，无论走哪条分支都不会有太大的差异，也并不会对游戏流程产生大的影响。

●左边分支

进入前面的大厅，很快画面上会出现提示让你按下Y键，可以看到直升飞机从屋顶飞过。直升飞机投下了飞弹，在大厅里面的多姆和你也被波及到了。多姆连忙联系直升飞机让他们停火。此时你会受到一点轻伤，不过很快就会自动恢复了，不



用担心。在正前方有红色骷髅标记的位置附近可以找到**第一个兵籍牌**。接下来会有提示让你按下LB键查看当前的任务。跟着多姆从大厅右侧的楼梯上去来到警卫室。按下桌上的按钮打开出口。继续往前走，前面的门被关闭了。分别射击门左边以及大厅对面墙壁上的红色断路器，打开门锁。然后在门前按X键将门踢开。再走一段之后碰到了第一个敌人，注意利用掩体，迅速将它击毙。接下来的门有定时开关装置，按下按钮之后必须按住A键加速跑才能通过。在接下来的房间中捡起几颗手榴弹之后，来到了囚禁区大厅的二楼。楼下有两个敌人，居高临下将它们消灭，然后从旁边的楼梯下去，收集一点弹药并且找好掩护，很快就会有更多的敌人破门而入了。



●右边分支

同样是要经过第一个大厅，不过是从左边的门出去。按X键踹开门，在前面的过道很快就可以遇到两个敌人。将他们消灭之后，在过道的另一端地上可以捡到几颗手榴弹。然后便会进入大厅，消灭三个敌人之后做好准备抵挡下一波攻击。

大门被切开，三个敌人冲了进来。如果看准时机往大门口扔出手榴弹的话可以迅速消灭其中的一两个。在这里多姆很快就会被击倒，同时还会有一个敌人从左侧迂回来攻击你，所以一定要注意选择自己的位置。当敌人从左侧靠近的时候迅速使用火力压制逼它退回去。消灭敌人之后先不要着急出去，在大厅的左后方（当你面对出口时的方向），可以看到有一根柱子上有红色骷髅标记。在柱子下面的角落中可以找到一些弹药和**第二个兵籍牌**。

接下来从囚禁区大厅出去，来到广场上，这里还有数个敌人需要消灭。好好利用掩体，就不难消灭他们。在左边有一个高台，你可以从台阶上去，绕到敌人的侧面进行攻击。另外在高台上还可以找到**第三个兵籍牌**。最后来到广场对面，登上直升飞机撤离这里。

战火的序幕
Trial By Fire

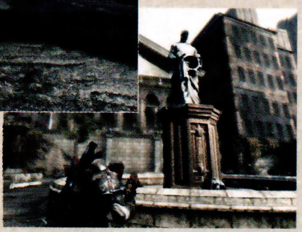
一开始的几个敌人很快就会被直升飞机消灭掉。从台阶上去，穿过一段门廊，来到外面的空地，并且遭遇到三个敌人。其中有一个会从右侧靠近，首先干掉他。消灭所有的敌人之后，队友会提示你捡起地上的**兵籍牌**，按Y键就能看到它的位置。

捡起附近的子弹和手榴弹，然后从台阶上去。前方有几个敌人，接下来还会出现一个兽族洞穴。队友会建议你从左侧绕过去攻击，不过最好不要独自冒进，以防反而被敌人夹击。向左转再干掉几个敌人之后，经过一座桥，等队长金名扬打开门之后进入了一个有很多柱子的大厅。大厅中会出现两个兽族洞穴，第二个洞穴在出口附近，如果动作够快的话可以扔进去一颗手榴弹将它直接封闭。在出口的左侧地面上能捡到**第五个兵籍牌**。

瓮中之鳖
Fish In A Barrel

出来之后从台阶下去，遭到了敌人三兽炮的火力压制。迅速跑到右侧，消灭一个挡路的敌人之后绕到了三兽炮的侧面，将炮手击毙。然后靠近三兽炮按X键就能操纵它，转过枪口将来袭的敌人全部击毙。接着来到一个干涸的喷泉附近，在喷泉周围会连续出现四个兽族洞穴。这里最好的方法是使用手榴弹，将洞穴逐一炸毁，阻止敌人从洞穴中涌出。不过由于洞穴的出





现顺序是随机的，所以一定要眼明手快，迅速判断出洞穴的位置并且准确投弹。如果动作不够快，就只能以喷泉的墙壁和中央的雕像作为掩护和敌人火并了。由于敌人是从好几个方向出现的，所以难度会很大。手榴弹不够的话，可以在喷泉中和这片区域的左前方（刚进入此区域时所面对的方向）角落中捡到几颗。左前方的手榴弹附近还能找到**第六个兵籍牌**。

叉路
Fork In The Road

接下来又要选择分支。不管你选择哪边，都会和卡敏一起行动，金名扬和多姆则会走另一条路。

●左边分支

你会来到一个摆放着家具的房间中，消灭房间里的敌人可以发现一扇被木板封住的窗户外面架设着敌人的三兽炮。打破木板，将炮手击毙。然后再从窗户对面的门出去，经过厕所开门来到下一个大厅。

●右边分支

你会来到一条走廊中，走廊的对面就是三兽炮。由于地形狭窄，前进的路线完全被三兽炮的火力封锁了，无法通过，只能等到走左边分支的队友将三兽炮的炮手干掉之后才能过去。接下来操纵三兽炮将背后出现的敌人消灭，再开门进入大厅。

大厅的对面又有一架三兽炮，同时右前方房间的二楼还有一个敌人与它形成交叉火力。从右边的门廊绕过去，先消灭大厅里的敌人，然后冲到右侧房间的门前，进去将楼上的敌人杀死，这样就能从侧面攻击三兽炮了。打倒这几个敌人之后，三兽炮对面的地面上出现了一个兽族洞穴，迅速用三兽炮将它们消灭。接下来不要放松，因为马上就会有一个敌人撞开三兽炮背后的门出现，不要被它弄得措手不及。

潜入作战
Knock Knock

来到一个广场上，首先往左边走，可以看到一辆汽车上有骷髅标记。在左边地面的裂缝边缘可以找到**第七个兵籍牌**。当接近广场中心时敌人会出现。迅速靠近最右边的门，躲在沙袋后面准备好电锯，等一个敌人出现并且翻过沙袋的时候迅速将它干掉。接下来再从门口进入，配合队友从两侧夹攻敌人，并且绕到一台三兽炮后面将炮手干掉。在这里有些敌人会掉落霰弹枪，最好捡起来带上。

一段剧情之后，卡敏阵亡了。迅速操纵三兽炮，将广场中出现的敌人全部消灭。接下来三兽炮右边的一扇门也打开了，冲进去杀死敌人。

黎明之槌
Hammer Of Dawn

等金名扬打开出口的大门之后，发现了Alpha小队的队员柯尔。他正在楼下和敌人交战，从楼上开火将敌人消灭，过一会儿金名扬打开了通往楼下的门，过去与柯尔会合。

接下来从另一边的楼梯上到二楼，等金名扬打开门，来到一条走廊中。下一扇门被封死了，正在呼叫机器人杰克切开门的时候，出现了大批的兽族苦役。要注意兽族苦役会从走廊的两头同时出现，要注意与队友配合，避免腹背受敌。兽族苦役用霰弹枪或者近身攻击的方式比较好对付。在第一个兽族苦役出现的位置附近可以找到**第八个兵籍牌**。

在接下来的大厅中一具尸体旁可以找到黎明之槌。透过窗户，可以看到远处有一只布雷兽。如果出门的话，对岸会出现一些敌人干扰，再加上布雷兽放出来的诡异雷，会比较麻烦。所以暂时不要出门，通过窗户用黎明之槌瞄准布雷兽，先将它消灭。出门之后可以看到对面的房间里出现了一个兽族洞穴，如果你投弹技术好的话，扔一颗手榴弹过去就能解决了。等金名扬放下石桥之后，再过去绕到另外一边再进入室内。

走几步之后可以看到前方的院子里又有一只布雷兽。同样，如果靠近它的话周围也会出现一些敌人干扰。所以暂时不要向前冲，看好角度，走到刚好可以用黎明之槌瞄准它的位置，把它干掉之后再出去消灭其它敌人。跟着队友下楼，在会议室中会有一群苦役和一个兽族士兵出现，把他们消灭之后，在下一个房间发现了罗哈斯的尸体。在尸体对面的角落里，可以找到**第九个兵籍牌**。

战士的愤怒
Wrath

消灭下一个房间中的两个敌人，从另一边的门出去可以看到地面上又有一只布雷兽。别着急使用黎明之槌，先将对面和右侧桥上的几个敌人射杀，然后再对付布雷兽。布雷兽被消灭之后通讯恢复了。

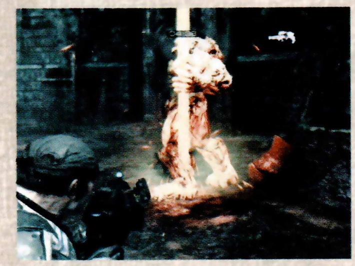


回到房间里，很快侧面的门就会被敌人打开。消灭冲进来的敌人，出去之后沿着走廊向右走，来到会议室，消灭更多的敌人之后继续沿着右边的走廊前进，直到来到有敌人的三兽炮扼守的地方。这里无法从正面接近，迅速进入右侧的门绕过去。路上会出现兽族苦役。将它们消灭，一直绕到三兽炮的后面，将炮手干掉后走廊的对面会出现更多兽族苦役，用三兽炮把它们全部干掉。接下来再跟着队友继续前进，经过议事大厅后从台阶上去，夺取阳台上的三兽炮，尽情地扫射楼下广场的敌人吧。



细语轻声 China Shop

一段剧情动画之后，金名扬阵亡了，大家被敌人逼退回墓穴。同时一只狂暴女兽人出现在大家面前。普通的武器是无法伤害到狂暴女兽人的，只能使用黎明之槌。而黎明之槌无法在室内使用，所以必须找到出去的路。先不要往前走，转身向后，在有火焰燃烧的地方有一具战士的尸体，旁边可以捡到**第十个兵籍牌**。然后再回来，如果你身上没有带黎明之槌的话，可以在不远处找到一把。沿着墓穴的道路前进，很快狂暴女兽人就破墙而入了。如果你仔细搜寻的话，会找到一个侦察点，按下Y键就会出现有“可以撞破的门”的提示。走到门前，引诱狂暴女兽人撞过来，用侧滚翻的方式避开它，让它将门撞开。如法炮制，撞开第三道门之后就可以来到室外。不过在出去之前，可以在第三道门左边的角落找到一个**兵籍牌**。接着出门沿着左边的墙壁走，可以在一个石台后面的角落找到**第十二个兵籍牌**。



虽然来到室外，但女兽人一直移动的话还是无法用黎明之槌瞄准它。所以首先要站在墙壁或者石台前面引诱它撞过来，然后闪开，她就会自己撞晕，此时迅速发动黎明之槌，就能把它消灭掉了。

ACT 02 NIGHTFALL 夜幕降临

从地心窜出 Tick Tick Boom

由于队长金名扬阵亡，因此你升任队长，以后就可以对队员们下达指令了（不过说实话，用处不大）。这里无法接通卫星，因此黎明之槌完全没有用处，把它扔掉换成别的武器吧。很快你就会遇到分支路线选择。

●左边分支

进入室内之后发现路被堵住了，但是两个手持火炮的兽族士兵很快就炸开了墙壁。这种敌人要小心对付，一定要趁它们装填弹药的空隙对其进行攻击。经过接下来的几个房间，再穿过一片空地之后会来到一个架设着三兽炮的房间，注意从右边绕过去，和队友配合夹击三兽炮。此外在三兽炮的附近还有兽族苦役等敌人，也要注意。

●右边分支

走出渠道之后左边有一根石柱倒塌下来，翻过石柱进入室内之后可以看到队友们和那两个火炮兵在交火，一起干掉它们。从这个房间入口右边的通道出去，转过一个弯之后可以看到一段倒塌的石柱前面是一张门。门的开关显示着红灯，暂时无法打开。千万不要呆在门前，因为很快就会有一个敌人冲出来。应该躲在石柱后面，等敌人出来之后干掉它再进门。到有三兽炮的房间，和队友会合。

消灭三兽炮之后，找到房间出口，在门前按X键，但是门被堵住了没法踢开，你会呼叫机器人杰克切开门。在接下来的一个房间内走下台阶，可以看到还有一段台阶通往下方。台阶下有一张沙发，将沙发打碎，可以找到**第十三个兵籍牌**。

艰困恶战 Grist

离开房间来到一片空地之后，马上会碰到大批敌人，其中包括一个火炮兵。小心地对付它们。接下来进入工厂，在楼上会碰到几只兽族苦役。从另一边的门出来后，再干掉几只苦役之后走下楼梯。先别往前走，转身走到楼梯下面，可以找到**第十四个兵籍牌**。接下来在前面会遇到另一个火炮兵和几个兽族士兵，巧妙利用掩体隐藏自己，把他们消灭。

接下来在桥上又是一场恶战，桥对面的右侧有三兽炮扼守，很难通过。躲在一辆汽车的残骸后面，并且连按X键将车推着向前走，等到靠近桥的中部之后再闪到另外一辆汽车残骸后面，拉近与三兽炮的距离。然后借助队友的火力掩护，将炮手射杀。解除了三兽炮的火力压制之后，其它的敌人就好对付了。再往前走一段会来到游民的聚集地。在进入大门之前先回头，在左边（面对大门时的方向）的一台机器后面可以找到**第十五个兵籍牌**。

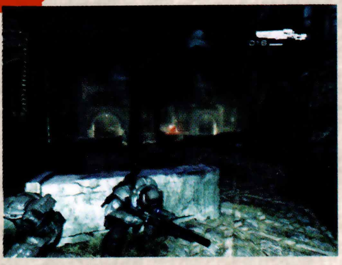
前哨基地 Outpost

这个小节很短，主要只有一段剧情。和游民们交谈之后，你和多姆赶往河边的第一检查站。

致命的黄昏 Lethal Dusk

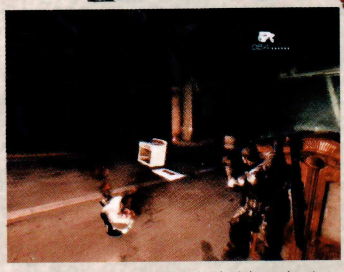
离开基地，很快遇到三个敌人，其中房间里的那个敌人有狙击步枪，建议拿上。消灭它们之后来到河边的缆车上。不要理会岸上的敌人，快速转动阀门，让缆车运行到对岸。靠近第一检查站之后看见由于灯光熄灭，站里的人瞬间就被夜行蝠杀死了。从这里开始，必须保持在有光的地方，如果站在黑暗中就会马上遭到夜行蝠的攻击。

往前走一段，会有兽族洞穴出现，敌我之间的道路光线不足，不要贸然冲过去。可以看到前方和右侧都有燃气罐，射击燃气罐让它爆炸起火就能带来光亮，然后才能顺利通过。站在兽族洞穴的位置向左看，可以看到红色的骷髅标记，角落里有个燃气罐。射击燃气罐然后过去，可以捡到**第十六个兵籍牌**。接下来往另一个方向



走，注意射击燃气罐。街道的尽头有三兽炮，如果身上带有狙击枪的话可以将炮手狙杀。有两个燃气罐分别在街道左右两侧的角落中，可能比较难看到，注意一下角度找到它们并且引爆之后再通过。

到街道另一头进入室内，在一扇门前会忽然有一个兽族苦役冲出来，不要被吓到了。再次回到室外之后，在远处会出现兽族洞穴，同时从左侧会不断有兽族苦役过来骚扰，让你很难两面兼顾。因此这里最好采用主动出击的方式，从左边苦役出现的方向杀过去，这样就能绕到兽族洞穴的侧面，将敌人消灭。接着穿过一栋建筑，来到一片空地。这里有三兽炮把守，右前方的楼



上还有狙击手。推动汽车残骸拉近与敌人的距离，先射杀右边楼上的敌人，然后冲进室内解决三兽炮。

接下来先不要离开屋子，继续往后面走，通过墙上的破洞可以看到一个燃气罐藏在垃圾箱后面。引爆它之后就可以通过原本黑暗的通道了。接着来到一个院子之中，干掉两个敌人之后院子对面又出现了兽族洞穴。由于这里的地势比较开阔，所以比较容易受到敌人的夹击，要多加注意与队友的配合。另外注意夜行蝠是敌我不分的，所以不要着急引爆周围的燃气罐，可以借助黑暗的掩护，防止敌人靠近。消灭敌人之后来到街道上，这里的两个燃气罐都藏在土堆后面，要调整好角度才能看到。再往前走，路上找不到可以引爆的燃气罐了。如果你往左边看，可以看到**兵籍牌**的闪光，但是它处在一片黑暗中，无法拿到。先别管它，进入右边的房子，在楼上找到探照灯。用灯光照射多姆，掩护他通过街道，然后他会把街上的灯打开。再将探照灯照向兵籍牌的位置，然后下楼。下楼途中会遇到兽族苦役，要注意。拿到兵籍牌之后再通过街道。向左转之后前方出现了兽族洞穴，扔颗手榴弹过去。消灭敌人后进入左边的房子，从墙上的洞口处射击燃气罐，然后跳出窗外，沿着光线继续前进。前面的燃气罐被一块木板挡住了，仔细观察一下就能找到。

黑暗迷宫 Dark Labyrinth

来到了第二检查站，碰到一个疯疯癫癫的老头。他会为你把一路上的灯打开，你就可以穿过前面的建筑。注意途中会遇到一些兽族苦役。来到室外之后马上往右边看，可以在黑暗的边缘处找到**第十八个兵籍牌**。接下来射击前面汽车残骸上的燃气罐，汽车会爆炸燃烧并且沿着坡道滑下去，赶快跟着汽车跑下去，来到了加油站。

一触即发的战场 Powder Keg



加油站的老头告诉你，他还没有给运兵车加好汽油。按照指示转动阀门，加好汽油之后他会招呼你进屋里拿点弹药。很快兽族的士兵就出现了。干掉第一批敌人之后会出现一个火炮兵，小心地对付他，同时要注意逼近的兽族苦役。消

灭所有敌人之后登上运兵车。

飞车疾行
Burnt Rubber

在这一关中需要驾驶运兵车到达目的地。驾驶运兵车的时候RT键是向前行驶，LT键是刹车/倒车。按X键切换成紫外线炮模式，此模式下RT键是发射紫外线炮。运兵车不能在行驶的同时开炮。每当见到夜行蝠群的时候就停下来用紫外线炮消灭它们。要注意老头的提示，"11点钟方向"表示夜行蝠在左前方出现，"6点钟方向"表示夜行蝠在后方出现——它们似乎只会从这两个方向出现。这关并不长，难度也不大，稍加练习就可以通过了。

背水一战
Last Stand

本关敌人数量众多，但实际上难度并不大。由于我方是居高临下防守敌人的进攻，敌人实际上无法靠近，所以没有被敌人近身之后夹击的后顾之忧。如果体力损失较多，只要躲在掩体后面休息一下等它自动恢复便可。此外，本关还有数个可以利用的环境互动点。第一个是当对面的建筑中出现敌人的狙击手时，可以射击松动的水泥块砸死敌人；第二个是可以射击输油管引起大火；当最后出现三个敌人的火炮手的时候可以射击旁边的燃气罐，使巨型的储藏罐掉落将敌人消灭。只要在屏幕上出现提示的时候按下Y键就可以找到这些互动点的位置。

ACT 03 BELLY OF THE BEAST 深入虎穴

倾盆大雨
Downpour

来到工厂前面后大家兵分两路，你和多姆从右边进入厂房。在厂房的入口前面会碰到一群变异的兽族苦役，小心应付它们，千万不要被它们靠近了，更不要对它们使用电锯。干掉这群





敌人之后从亮着灯的地方进入厂房，很快又会碰到几只苦役。接下来来到了码头附近，右侧有一些建筑。第二栋建筑的墙壁上刷有红色骷髅标记。如果你走到右边会看到一条长长的用木板搭成的通道，一直走到尽头可以找到第十九个兵籍牌。接着回来进入第三栋建筑之中，按下开关接通电源，再回到第二栋建筑登上电梯，小心兽族苦役。来到屋顶之后从窗户进入室内。

演化的怪物
Evolution

前面的路分成左右两条，不管你首先选择哪一条，都会发现门无法打开，而不得不走另外一边。不过实际上两边通往的是同一个地方。来到控制室之后满地都是尸体，显然是被变异的兽族苦役所杀。入口右边的门需要密码才能打开，首先进入左边的门，会找到一个游民，他会带路进入右边的门中。一直跟着他来到一个地面是木板搭成的房间，这个倒霉的家伙踩上了一块腐朽的木板掉下去，被苦役杀死了。在这个房间中行走一定要小心，因为很多地方的地板都会塌陷。诀窍是感觉到手柄震动之后马上向后退，这样就不会掉下去。如果不慎掉落的话，就会遭到大量变异苦役的攻击，千万不要恋战，赶快找到梯子爬回上层。就在这个房间的右前方角落中可以找到第二十个兵籍牌。接下来的一个房间中可以在一具尸体旁边找到霰弹枪，建议带上。

下一个房间中会碰到很多变异苦役。由于地形不利，很容易遭到夹击，一定要注意跑位。动作快的话，可以撤回到之前的房间中，用霰弹枪封锁唯一的门口，这样能够轻松一些。消灭敌人之后来到一个有阀门的房间，转动阀门打开出口。接下来的房间里会与巴德和柯尔会合，转动墙壁上的阀门打开铁门，然后又会碰到一堆变异苦役，再加上两个兽族士兵。把它们消灭之后找到出口，但是门被堵死了，只能呼叫杰克把门切开。此时旁边的电梯中会下来两个敌人，其中一个是火炮兵，小心对付。



致命的旅程
Coalition Cargo

来到推车的控制室，控制台在右边。不过先不要打开开关，从左边的台阶下去，在台阶旁边的角落里可以找到第二十一个兵籍牌（如果先打开开关的话，靠近推车就直接引发下一步剧情了）。接下来打开开关，登上推车。乘坐推车过程中最大的威胁是从隧道顶上爬过来的兽族苦役，应该用霰弹枪将它们及时击落。至于两旁的兽族士兵则大可不必去理会，只要躲在推车里面，它们是无法伤害到你的。不过有一处会在非常近的距离出现一个兽族士兵，要注意把它干掉。

从推车下来之后进入前面的房间，按下出口的开关之后门并没有打开，反而出现了兽族苦役。将敌人干掉然后再按一次开关打开门。接下来的厂房中两只苦役正在撕咬尸体，远距离将它们干掉。接下来穿过一条隧道（路上有苦役需要小心），来到升降台的附近，干掉两个火炮兵之后登上升降台。

黎明前的黑暗
Darkest Before Dawn

沿路向左走，在途中会遇到一条向左的岔路。先不要上岔路，一直走到尽头可以找到第二十二个兵籍牌。接下来回到岔路上，消灭出现的兽族苦役。向前走一段之后你和多姆滑落悬崖，接着很快遭到敌人的阻击。在敌人出现的位置附近可以看到一个小房间，在通往房间的台阶右边可以找到第二十三个兵籍牌。再往前走一小段你会遭到狙击手的攻击，射击它旁边的石柱可以让石块崩塌下来将它砸死。接下来消灭更多的兽族苦役以及一个火炮手，然后你和多姆又滑下了一段悬崖。

此时你会和巴德通话。在通话过程中赶快找好有利的位置，不要站在这片区域的中央，因为通话结束后就会出现兽族苦役。最后一个兽族苦役会把挡路的石柱炸开让你通过。接着会遇到分支路线，不过无论走哪一边区别都不大。实际上两条路线距离很近，你和走另外一条路线的多姆互相之间还可以火力支援，这里就不分别说明了。重新会合之后来到一条狭窄的通道前，通道中会出现不少敌人。将它们干掉之后走过通道，在出口附近左边的墙壁上可以看到红色的骷髅标记。在右边的角落中可以找到第二十四个兵籍牌。

愤怒的巨怪
Angry Titan

很快你就会遇到巨大的潜地兽。一般的攻击是伤害不了这个庞然大物的，不过它对你也造成不了什么实质性的威胁。它主要的攻击方式是举起触手砸下来，不难避开。而且它的触手只能攻击到较远的地方，它的身体附近反而没有危险。趁它举起触手的时候迅速接近它的身体，然后用霰弹枪对它柔软的腹部轰一下，它就会张开嘴大叫。此时迅速往它嘴里再开一枪，它就会向后退了。重复上面的步骤，当它退后两次之后会出现兽族苦役，小心。当它退后三次之后你会注意到地面上有圆形的装置，射击两边的装置将其摧毁，然后只要等它再次用触手砸下来的时候，就自然会落入岩浆之中了。

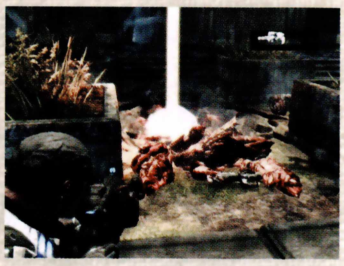
冰山一角
Tip Of The Iceberg

与巴德和柯尔会合之后沿着右边的路走。路上你会捡到一把机械弩。不过这玩意儿使用起来比较麻烦，而且也并不是必需，如果不喜欢用的话就不要管它了。靠近抽水站之后出现了敌人，其中包括兽族护卫兵，它们装备有机械弩，而且行动比一般的兽族士兵更为敏捷，是非常危险的敌人。这里要么就要有很好的耐心，在外围与敌人打游击战，但是由于敌人也会狡猾地藏在掩体后面，所以会很费时间。要么就得有很好的运气，因为强攻抽水站的话，很容易腹背受敌，加上敌人的攻击力强大，机械弩更是一击必死，所以运气不好的话是很容易失败的。消灭所有敌人之后找到按钮启动电梯（按Y键可以查看按钮的位置）。

ACT 04 THE LONG ROAD HOME 漫漫归乡路

艰困的战局
Campus Grinder

一开始就是一场恶战，庭院中分布着数量不少的敌人，一段时间后还会有敌人的援兵从右边的房子中冲出来，其中包括一个护卫兵。消灭这些敌人之后，又会有两个火炮兵从院子对面出现。在第一批敌人援军出现的门口旁边可以捡到第二十五个兵籍牌。消灭所有敌人之后需要选择分支路线。



●左边分支

进入室内之后从楼梯上到二楼，会遇到一个护卫兵以及一些兽族苦役。可以看到楼下的多姆和柯尔陷入了苦战，地下还有一只布雷兽。在前面的房间可以找到黎明之槌用来干掉布雷兽，接下来地面上还会出现一个兽族洞穴，也可以用黎明之槌将其摧毁。将地面上所有的敌人都干掉之后，继续向前走找到一个阀门，转动阀门打开下面的大铁门让多姆和柯尔进来。此时黎明之槌也失去了卫星联系，所以扔掉换成别的武器吧。接下来一直向前找到楼梯下楼，消灭所有的敌人，包括从地面裂缝中出现的兽族苦役，与队友会合。

●右边分支

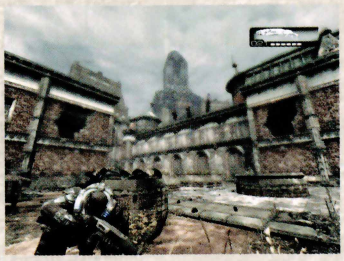
在庭院中会遇到一些敌人，其中包括两个护卫兵。干掉它们之后从紧闭的大门左边的走廊过去，可以看到布雷兽。先消灭几个敌人，然后从雕像附近的尸体旁捡起黎明之槌将布雷兽干掉。然后马上将黎明之槌对准雕像的位置，那里会出现一个

兽族洞穴，动作够快的话可以用黎明之槌在敌人涌出之前将其摧毁。在接下来的空地会遇到一批兽族苦役，以及其它一些敌人。进入室内，可以绕到一架三兽炮的后方，把它干掉清除队友路线上的障碍。接下来从三兽炮的位置出去和队友会合。

射击汽车附近的燃气罐炸开铁门，继续前进。

每况愈下
Bad To Worse

往前走几步就可以看到右边有一辆汽车残骸。在残骸附近可以找到**第二十六个兵籍牌**。接着向左转经过一条有很多柱子的走廊，找到温室的入口。但是门被堵住了，你会呼叫杰克切开门。此时走廊的另一端出现了敌人，包括一些兽族士兵和苦役。把它们全部干掉之后，在温室对面又



出现了两个火炮兵，把它们打倒之后温室的门也打开了。捡起附近的黎明之槌，进入温室之后，来到了一个有很多树木的大厅。当你靠近这个大厅另一边的出口时，一只狂暴女兽人忽然冲了出来。从它身边绕过去，来到另一个有很多柱子的大厅。站在柱子前面吸引它撞过来，将柱子撞毁后屋顶就会塌陷，以使黎明之槌能够和卫星联通。然后再用以前的办法，引诱它在墙壁上撞晕之后用黎明之槌消灭。接下来在墙壁上找到一个阀门，转动之后放出水来扑灭火焰，打开出口的道路。

艰困旅程
Hazing

此时黎明之槌的使用时间应该还剩下几分钟（时间显示在屏幕上方），抓紧时间还可以用它来消灭一些敌人。在前面的广场中会遇到一门三兽炮，接下来还会出现两个兽族洞穴，使用黎明之槌可以很快将它们全部消灭。来到下一个院子，楼上有个护卫兵向你发射了一枚弩箭之后就离开了，同时地面上也出现一些兽族士兵发动了攻击。注意在右侧的屋子里还会跳出来一些敌人，而最后还会有一个火炮兵出现。消灭它们之后经过另外一个有布雷兽尸体的院子，进入室内踢开门，可以看到那个兽族护卫兵一闪而过。追赶过去到一条通道，前面出现了一批敌人，其中包括一个火炮兵。把它们全数消灭之后经过一段颇长的距离来到下一个院落。

归乡
Close To Home

这关并不长，但是战斗非常激烈，而且在整个关卡中都没有check point！一旦阵亡的话就要重新开始，多加注意吧。一开始的庭院中会遭遇到两个护卫兵和其它一些敌人，将它们消灭之后如果从右前方的通道过去则势必会遭到三兽炮的火力封锁。因此最好从左前方的出口来到墓地，消灭敌人后来到一个有雕像的阳台上。躲在雕像后面，用机械弩将对面的三兽炮干掉，剩下的敌人就不难对付了。将附近的敌人全部消灭之后一个护卫兵会炸开铁门出现，将它干掉之后从铁门出去。

理想殿堂
Imaginary Place

沿着长长的台阶向上，一开始会出现的是一个护卫兵和其它几个兽族士兵。将它们干掉之后还会出现一个火炮兵和另外一个护卫兵。由于是从下往上打，所以难度较大。如果能熟练使用机械弩的话，能够尽快地干掉敌人。

进入屋子之后首先到二楼消灭屋里所有的敌人。接下来回到楼下，在右侧（下楼时的方向）的一个房间中会出现兽族洞穴，迅速将它封堵。然后对面的门被撞开了，一个兽族士兵冲了进来。将它干掉，从它出现的门进去，一路上消灭敌人，来到一个有四根柱子的房间。房间里有一张办公桌，将它打碎可以捡到下面藏着的**兵籍牌**。接下来转动阀门打开铁门，下楼梯到地下室。可以看见两个敌人正在试图打开一张门，从背后偷袭将它们干掉。地下的地形看起来很复杂，但只要向右走到一个有几根柱子的房间就可以。

坐困愁城
Entrenched

按下Y键，可以看到一个晃动的红酒架，踢它一脚露出了隐藏的门。接下来的门要呼叫杰克切开——当然了，跟以前一样，在切开门的过程中需要消灭来袭的敌人。进入实验室之后，杰克会开始下载资料，而你要沿着原路杀回去。回到屋里的二楼之后与巴德等人会合，然后需要抵挡敌人的进攻。这是一场恶战，敌人包括大批的兽族士兵、护卫兵和火炮兵。站在二楼利用居高临下的优势与它们周旋，在房间的各个角落都散落着一些弹药，如果子弹不够了可以随时补充。

消灭所有的敌人之后，一楼楼梯左边（下楼时的方向）的门被一个敌人撞开了。干掉它进门来到一个房间中，有一张大门被堵住了打不开。从大门右边的楼梯绕到二楼对面，消灭楼下的敌人，并且射击顶住大门的两块木板，这样门就可以打开了。接下来下楼进门，来到室外的庭院中。此时会出现两个火炮兵。如果将它们击倒，就会出现30秒倒计时，要在时间限制之内赶到运兵车附近，这样时间会相当紧张。因此最好不要跟它们作战，直接加速向前跑，从它们身边躲过去，一直冲到运兵车附近。

ACT 05 DESPERATION 孤注一掷

光子列车
Special Delivery

这是一场在车站的恶战。首先在正面的桥上会出现两个敌人的狙击手，接下来从正面会涌出一批敌人。在车站的左侧、右前方、右后方等位置会连续出现三个兽族洞穴，动作快的话可以用手榴弹封闭，不然敌人会从数个方向同时进行攻击，难度就很大了。将所有敌人消灭后，从列车左方的木板过去，到另一边的月台。走之前建议捡起狙击步枪。

失控的列车
Train Wreck



在列车上作战，地形都是直线式的，狙击步枪在这里能发挥很大的作用。一路向前，将所有的敌人消灭之后一只狂暴女兽人出现了。此时无法使用黎明之槌，只能将它引到列车后方。你会看到一个绿色的开关，同时多姆会提示你截断列车。将女猎人引到后面的平台上，然后按动按钮，摆脱了这个家伙。

进入车厢内部之后在门左边的地上找到**第二十八个兵籍牌**。接着向前走，会出现敌人的掠夺者，不过暂时它们还不会对你构成威胁。消灭车厢中的敌人，经过一段平板车之后再度回到车厢内部，在这一节车厢右侧的地面上可以捡到**第二十九个兵籍牌**。此外，最好捡起敌人掉的霰弹枪，暂时把狙击步枪换掉。接下来你要从梯子爬上车厢顶部，用三兽炮来对付空中的掠夺者。三兽炮向左右两侧转动的角度有一定的限制，所以如果敌人靠太近的话就不能攻击到，不过在这样的角度下敌人也一般不会向你射击，所以只要等它飞回到可以攻击到的角度就行了。

接下来你会很多变异的兽族苦役，最好用霰弹枪对付。在前面的一节车厢你会遭到掠夺者的袭击，不用理会它们，赶快按下绿色的按钮让车厢上的巨型储存罐滚下去，打开前进的道路（这里左边的门是死路，里面有一个护卫兵和一个苦役，另外还有一些弹药）。在下一个车厢内，会有大量苦役从两侧的窗户和前后两端车厢顶部的洞口跳出来。继续向前走一段之后会遇到第二个需要按下按钮、释放巨型储存罐的地方。通过这里后先不要着急向前走，回头看一下你可以看到一个小房间，里面有**最后一个兵籍牌**。

在最后的车厢中，捡起狙击步枪，开门进入最后的决战。

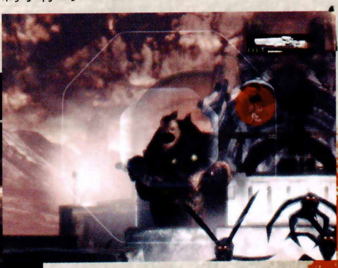
死亡终站
Pale Horse

作为最终Boss，兰姆将军颇为令人失望，实力只能算是平平无奇，只要掌握了方法就能轻松击败它。在战斗过程中两边空中会有敌人的掠夺者，但是不用去理会它们，巴德和柯尔会驾驶直升飞机协助你，并将掠夺者击落。有时候你可能会被掠夺者打中几下，但是由于距离较远，一般没有大碍。兰姆将军身体周围有夜行蝠形成的一个“保护罩”，任何攻击都无法伤害到他。同时如果你没有注意保持在光线下的话，也会遭到夜行蝠的袭击。车厢的中间是有灯光的，而两侧被阴影笼罩，所以你必须一直保持在中央部分。

首先在前面的掩体后面躲好，应该躲在掩体正中光线最强的地方。多姆可能会很快被打倒，不用去管他。等待兰姆将军将身体周围的夜行蝠放出来之后，迅速探头用狙击步枪准确射击它的头部。如果你能做到主动装弹，在夜行蝠回到它身边之前应该可以击中它两至三枪。只要你呆在光线下，夜行蝠就对你毫无威胁。

兰姆将军会逐渐接近你。当距离较近的时候，就不要再用狙击步枪了，否则很可能你还没来得及开枪就已经被它击倒。不要从掩体中站出来，使用突击步枪通过盲射的方式对兰姆将军开火。虽然这样命中率不高，但是距离很近的情况下也会对它造成不小的伤害。只要你呆在掩体的正中，兰姆将军的子弹就不会伤到你分毫。当你看到它试图从侧面绕过掩体的时候，马上翻过掩体，并且迅速从车厢中央跑到另一头。途中你可能会被它打中几次，但是只要动作够快的话就不会危及生命。接着在车厢另一头的掩体后面躲好，重复以上步骤。只要稍微有点耐心，胜利就会是属于你的！





↑在距离较远的情况下，趁兰姆将军放出蝠群的时候狙击它的头部。
←当兰姆将军靠近之后，就可以躲在掩体后面用突击步枪进行扫射。



由冈本吉起领头的游戏制作小组Game Republic（游戏共和国）开发的《源氏》的最新作在PS3主机发售的当天同时登场，其精细的画面与动人心魄的视听效果使玩家们感到震撼。为了让大家在第一时间体会到PS3的魅力，本刊在这一期特别推出了攻略。当然了，考虑到PS3目前刚刚发售，本攻略剧情和流程兼顾，即使是没有主机的玩家也可以好好欣赏。

□文/猴子

PS3	本刊译名：源氏 神威奏乱			
	SCEI	5980日元	2006.11.11	CERO C
动作冒险	蓝光光盘	日版	1人	1024KB

神威奏乱 梦回千年平安时代
感天动地 浩然正气 少年英雄

基本操作

游戏的基本操作基本上和前作一样。唯一不同的就是可以在任何时候切换操纵的角色。而不同的角色有不一样的特性，有时候规定只能使用固定的角色，这一点将在后面详细说明。

按键	按键作用	按键	按键作用
十字键	变更使用角色	L1	启动神威
左摇杆	控制角色移动	L2	快速切换武器
右摇杆	紧急回避	R1	防御
□键	攻击方式1	R2	固定方向移动
△键	攻击方式2	START	开启主菜单
○键	特殊功能	SELECT	开启功能菜单
×键	跳跃	★本游戏为自动视角，不能调节。	



←可以从系统菜单中查看角色的状态和装备，并且在以后进行升级改造。



→静御前的体力相对较低，但是攻击范围广，要灵活使用。

人物介绍 源九郎义经

主人公的素质当然不用多提。义经是四个角色里能力最平衡的。动作敏捷，攻击节奏快，其特有的能力是在贴墙的时候实现二段跳（按2下×键），如果跳到墙上或者悬崖壁上按住○键就可以像波斯王子或Shinobi里的忍者一样贴墙行走一小段距离。当遇到多段悬崖的时候，就要用他来过去了。

除此之外，义经是游戏战斗中使用最多的角色。因为他的攻击比较快，而且有压制能力，相对来说比较平均一些。在使用雏石的时候应该优先增加他的体力。



→义经的旋转攻击

人物介绍 静御前

上一代里存在感超级薄弱的女主角终于可以参加战斗了。而且还换上一身新的白色服装（古代的白拍子衣服可以养眼到这样的地步。只可惜她长着日本女生们普遍拥有的萝卜腿，唉……）她的武器是带有刀刃的丝绸，攻击范围和距离是四人中最广的。有时候打起来甚至会有无双游戏的感觉。只是攻击力稍微差一些，需要升级之后才能发挥出作用。另外在按○键的时候，她的武器可以钩住一些东西（像灯台、树根之类），然后"唰"的一声飞到对面，在许多地形下可以使用。



←静的攻击稍慢一点

人物介绍 武尊

本古代传说中的武神，在历代神明系谱上有他的名字，写做"日本武尊"或者"倭武尊"《古事记》中记载为"倭建命"（ヤマトタケルノミコト）。传说中的三神器之"草　之剑"就是由他命名的。由于世道被邪魔搅乱，天降武尊到人间帮助义经他们完成除魔的任务，至于他的形象为什么这么眼熟，在游戏里会交代的。他使用的武器和三国无双的曹丕相似，但是使用的时候以舞动为主，起手较慢，但是使起来之后能够护住身体，因为攻击的时候移动距离不大，所以不容易粘连敌人，需要仔细研究之后才能运用自如。此外他的○攻击是蓄力后放冲击波，在远距离使用可以给敌人造成大范围伤害。但是冲击波要隔段时间才能用，他的神威槽下有一行气力槽是冲击波的能量，会自动攒满。注意看就可以了。

人物介绍 武藏坊弁庆

和上一作相同，仍然是力量型角色。无论□还是△攻击都有很大杀伤力。按住攻击键之后就可以蓄力，其中△键在蓄满之后在清除周围的杂兵时有很好效果。但是他最大的缺点就是出招速度太慢，破绽太大，在蓄力的时候经常遭到敌人的攻击而被阻止。此外他的大杵可以破坏栅栏、路障、门闩、巨石等障碍物，开拓新的道路。有的机关上的开关也得靠他才能打开。另外按○键的时候他会踢动面前的障碍物，如要推一些东西（如马车）做垫脚的话让他踢就可以了。



←弁庆擅长范围技

©2006 Sony Computer Entertainment Inc. Game Republic, All Rights Reserved.

一闪和神威

本游戏有着与《鬼武者》系列相似的“一闪”系统。在敌人即将发动攻击的时候按下攻击键，如果运气好的话就会发动威力绝大的反击。如果在敌人群里“一闪”的话，还可以瞬间秒杀周围的敌人。但是在《神威奏乱》中，“一闪”的判定变得十分苛刻，而且随机性很大。所以本游戏对新手的忠告就是不要随便在敌人面前卖弄功夫，否则在你闪到敌人之前你就已经被砍成肉泥了。

相比之下，以前在慢动作中靠按键提示实现“一闪”的“神威”在本作中被无条件地简化了，按键提示持续时间变得比以前长很多，无论BOSS或者杂兵，只要在发动神威之后按照屏幕上的提示输入○×△□键，就可以将敌人杀死，即使是打BOSS也不例外。对于追求操作难度的人来说，这是一种十分无聊的变化。不过相比之下，一些十分困难的战斗只要通过连续使用神威就可以顶下来，所以可以灵活运用。



↑游戏中神威明显被简单化了，一点技术含量都没有。

魔瘴钢和雏石

在前作中，平家的武士失去了“天钢”之后，以“魔障钢”作为复兴的动力，向京畿发动攻击。义经等人在剿灭使用“魔瘴钢”的敌人之后，也将其作为升级自己武器的材料。在和有魔瘴钢的敌人作战时，打出多的连击数，就可以积攒更多魔瘴钢。当魔瘴钢的数量到达一个人的限定范围之后就不能再升级，要继续升级的话就必须用“雏石”来扩充自己的能力。可以升级的内容包括攻击力、防御力、体力、神威和武器性能等等。

需要注意的是，前作中的雏石要通过震动感应才能发现。由于PS3的手柄取消了震动，所以要注意角色们身上装备的玉石（实际上是雏石探测器），当玉石闪出光的时候就说明雏石在附近，破坏这一带的东西，就可以得到雏石。另外打败BOSS之后可以得到“大雏石”，可以增加全员的能力，一定要好好利用。

要节省道具

上一代的游戏中有集市，可以在那里购买物品。而本作的所有道具都只能在攻关途中获得，用一件少一件。所以这些东西不要在平时乱用，还是留给BOSS战时再使。在存档点可以补充全部体力，在一般战斗之后，尽量去存档点补充。加神威的道具也要留在BOSS处使用，在BOSS战之前，应该到处找找杂兵，拿他们开刀之后将所有人的神威加满，再回存档点记录。游戏中可以反复从杂兵身上“刷”到魔瘴钢，所以众人的武器都可以升级到最高。但是因为雏石是有限的，所以最后将谁升到最高，还是由各位玩家决定。另外“大雏石”要在全员体力低下的时候使用。



源氏 神威奏乱具体流程指导

朱雀门～紫宸殿

朱雀门

■操作义经向宫殿里行进。

■将开始地点的敌人打倒后出现宝箱，里面是“毗沙门天”。

■地图西南的墙壁在弁庆加入之后就可以破坏掉。

■在接近雏石的时候，义经等人身上的天钢会发亮。根据光的强度挥动武器，就可拿到。有时候雏石在空中，需要跳起来打。

■在门前发生剧情。将敌人全灭之后调查魔瘴封印，转为操作弁庆。

里通り

■操作弁庆向前面的宫门前进。

■得到“绯色の封珠”之后将魔瘴封印解除。

■在门口和义经合流。之后可以切换角色。

■回到朱雀门之后，可以让弁庆打开障碍，得到宝箱里的道具。

■回到原先敦盛出现的打不开的门，先让弁庆用脚把马车踢到门口（用○键），换成义经，用2段跳攀到车上，这样就可以越过损坏的门了。

■在北边的宝物库出现结界，战斗之后得到“绀碧の封珠”。

■从地图东部向朝堂院一屋外行进，发现玉依の方阵（回复兼存储点）。接下来要战斗，所以先在这里回复并储存。

■将里通り东南的魔瘴封印解除之后出现剧情，战斗。

■战斗之后，从宝箱中得到“仁王棍”，更换场景。

朝堂院

■操作静御前向前行进。

■调查院子西南一名倒地的兵士，得到“朝堂院の键”。

■在门口出现魔瘴封印，必须打掉3个魔瘴华（空中出现的花）才能解除。首先打掉门附近的1个，然后在北侧西边的门前使用“朝堂院の键”，进入屋内。来到2楼，出门后在屋顶上将剩下的2个打掉，解除魔瘴封印。注意一些有挂钩的地方可以利用绳索通过。

■魔瘴封印解除之后，从门口进入紫宸殿。

■这里会有使用魔瘴钢的敌杂兵出现。杀死他们，得到魔瘴钢，可以对武器进行强化。因为敌人可以反复出现，所以武器可以强化到最高级别。但是武器的改造限界随着剧情发展才会上升，因此以后仍然要继续强化。

■在与有魔瘴钢的敌人作战时，使用神威技在没有失误的情况下将他们全部打倒，可以得到很多魔障钢，有时会出现回复道具出现。由于游戏中道具是有限的，所以可以反复利用神威技将敌人打倒，刷到宝贵的道具。

紫宸殿

■操纵义经1人在结界内与敌人作战。打倒一定数量的敌人之后即结束。

朝堂院

■屋顶上有弓兵攻击，屋外中央地区很危险，要尽量避开。

■进入朝堂院屋内，，来到在2层有门闩的门，让弁庆打开。

■来到玉依の方阵（存档点）附近，让弁庆攻击那里的装置，水路中出现隐藏通路。在1分钟之内必须通过，否则门会闭上。实际上用大约30秒就可以到达。

■一层外侧原先打不开的门也可以让弁庆从内侧打开。

宝物库

■得到“翡翠の封珠”入手，将魔瘴封印解除。

■继续往里走，拿到“书库の键”之后，进入有玉依の方阵（存档点）的屋子。

■在屋内取得“玉依の札”，回到义经所在的地方。

紫宸殿

■结界解除之后3人合流，剧情出现，战斗开始。这之前将武器进行2段强化之后比较轻松。注意敌军中的BOSS角色。可以将所有的神威集中起来攻击BOSS，很容易就可以取胜。战斗结束得到“大雏石”。

麓道～朽ちた祠

麓道

■首先出现剧情，需要将8名源氏士兵救出。因为没有时间限制，所以可以慢慢去找。

■从存档点稍微向东走的话，可以发现山坡上的台阶。

■山坡上有断崖的地方，可以让义经登墙走过去。具体方法是在墙壁边上按住○键向前走即可。



■将8人救出后，夜晚就会降临。如果想提前拿到雏石的话，就不必急于将所有人救出。

麓道~夜

■让弁庆将大石破坏之后可以得到“雏石”。

■在山丘前面有2棵大树，先让弁庆将其破坏。否则义经就不能在那里的墙上行走。

■登上山丘之后换成义经沿着山壁行走，到瀑布之前换静御前进入。

山道

■山道中的敌人形体小而分散，让攻击范围较广的静御前消灭它们。

■在山崖下面可以得到如来丸。

■在损坏的桥前面出现BOSS战。使用 义经的话比较好对付一点。在敌人攻击后趁破绽在他的背后攻击。

山顶への道

■首先出现剧情，武尊出现，使用他消灭敌人。

■之后义经、弁庆、静御前向山顶进发。

■路上出现的魔瘴封印需要将魔瘴华打倒才能解除。

■4人合流之后结界出现，战斗后存档。

一の谷の浜

[敌指挥官を倒せ]

■敌人的武者大将会出现，找到他们之后消灭掉。大将在地图上显示为黄色，很容易发现。如果不打倒这些大将，杂兵就会无限地出现。

[赖朝の阵を守れ]

■栅栏需要让弁庆破坏。之后向西南行进，赖朝的剧情出现。

■在西南地区表示为黄色的敌人是大将。将他们打倒之后，回到东北地区。

■在东北地区打倒一部分敌人，经过一段时间之后，敌人再次大量出现，过场动画结束后，又出现表现为黄色的大将。

■在地图正中战斗之后，敌人的大将再次出现。

[强袭舞台出现]

■在东北地区出现的天狗和其他敌人全灭，动画之后出现表示为黄色的大将。将他们全灭之后来到东南，强袭舞台再次出现。

[强袭舞台出现]

■在东北地区出现重铠大将，把他们打倒。

■之后在西南侧出现表示为黄色的大将，打倒之后出现BOSS。

[骸蟹]

■最后出现螃蟹一样的怪物“骸蟹”。首先破坏它的钳子，再将其正面破坏，最后露出魔瘴钢的部分，从正面攻击。如果有“雏石”的话，可以先集中给弁庆增加最大体力，保证其体力回复，再从正面猛攻。灵活利用蓄力攻击，很容易给它造成大的伤害。

■战斗后得到“大雏石”、“八幡神”、“怒龙”、“嵴翎”、“丛云”。武器等级可以强化到第三级。

■“大雏石”可以提升全员的最大体力，要在全员都在场的时候使用。

朽ちた祠

■这之后要直接进行BOSS战，所以在存档之后回到一の谷の滨，那里还会有敌人反复出现，可以打他们积攒魔瘴钢，提升新得到的武器性能。接下来要和BOSS2连战，所以这时候要将全员的神威积攒满，这对作战十分有利。

■之后存档，进入朽ちた祠，与平敦盛战斗。

[第1战]

■敦盛的速度快，经常一边移动一边攻击，可以把静御前的“微尘”强化到第3阶段，之后施展运动战的方法和她（？）对抗。注意利用侧闪躲避攻击。中途会有杂兵出现，小心应付。使用静御前或者义经可以将其打倒，这时候最好不要使用神威。

[第2战]

■敦盛变身之后悬浮在空中，让4人拿神威轮流打她一遍，之后用义经一边躲闪一边打。其实这时候敦盛的移动速度比以前慢了，所以打起来要容易。但是要躲避攻击。

■对付变身后的敦盛，可以用弁庆防御。之后她会产生比较大的硬直。之后可以使用比较有效的反击。

异界密教堂～异界六波罗殿

异界密教堂

义经等人落在海底的异界，需要找到返回的道路。

[异界密教堂 —第一の间—]

■首先操作义经1人行动。

■一直向北，在屋内出现结界，发生战斗。

■通路中的陷阱里有道具，可以跳下去得到。消灭敌人之后自动上来。

■北边的2间屋子里有水晶，打动水晶之后引发战斗。

■将2个水晶全部打开之后，回到南边的屋中，出现结界进入战斗。使用神威可以将敌人全部消灭。

■在玉依の方阵（存档点）东边出现门，进入之后来到中枢。

[异界密教堂 —中枢—]

■首先操纵武尊1人战斗。打坏蜂巢之后将野蜂全部消灭。

■战斗后与义经合流。

■上面有道路，但是现在还不能从下面登上去。

[异界密教堂 —第二の间—]

■在各个屋内探索之后会有结界出现，战斗后解除。

■通路的陷阱下面只有敌人，如果不想战斗的话没有必要下去。

[异界密教堂 —中枢—]

■再次回到中枢，踏在岩石的开关上，空中悬浮的岩石开始移动。

■利用“电梯”向前走，通过传送门到达异界五条大桥。

[异界五条大桥]

■与ショウキ モリトシ（平盛俊的鬼魂）战斗。

■战斗之后得到“镜の欠片 苍董”。

[异界密教堂 —第三の间—]

■操纵弁庆和静御前行动。

■和以前一样，敲打水晶出现石柱，利用静御前的飞抓可以移动过去。

■弁庆的攻击可以破坏墙壁，一共有3处。

■通过左右移动的悬空物，用飞抓钩住前面的石柱，跳到半空抓住就可以移动。注意准确。如果掉下去的话又得重新走一遍（该死的垃圾视角，鄙视之）。

■栅栏可以用弁庆的攻击破坏。

■北侧的2间屋子里有水晶，打过之后结界出现。战斗后回到中枢。

[异界密教堂 —中枢—]

■之后是2连战的BOSS战，这之前最好先回到第一の间存个档。

■进入中枢的上方，来到中央的平台，发生结界战斗。使用静御前的微尘对付敌人。之后钩住对岸的石柱跳过去。

[异界妙业寺]

■与BOSS的战斗。首先将弁庆的“弁庆の棍棒”强化。如果体力已经达到一定程度，自信的话可以直接攻击其正面。注意回复。

■战斗后得到“镜の欠片 黄梅”。

[异界密教堂 —中枢—]

■回来之后4人合流。剧情发生后，与平景清的鬼魂战斗。使用“弁庆の棍棒”可以容易地将其打倒。

■BOSS战结束后，用静御前回到原先异界妙业寺的入口。再往前面走可以得到“如来丸”。

■来到中枢上方。利用义经的飞檐走壁的本领和静御前的飞抓一直前进。虽然视角恶劣，但是规律还是有的。

■2根石柱中间是这里最难的地方。使用义经，先在左边柱上登墙行走（按○键），刚一走上墙之后立刻按×键，可以跳到右边柱上（如果不按×的话自动跳起来就失败了）。在挨到右边柱上之后立刻再按×键，实现2段跳，自动扒到柱子顶端，之后就好办了。一直走到最后就来到了出口。

[异界密教堂 真红の间]

■首先从西边的通路向前走，发生剧情，开始战斗。打完水晶之后回到开始的地方。

■从东边的通路往前走，发现第2个水晶，打之。出现石柱后，用飞抓继续前进，到第2个玉依の方阵（存档点）。

■再朝北前进，还是和刚才一样的悬空+飞抓。用静御前通过。

■到第3个玉依の方阵（存档点），先去北边的2间屋子里开动水晶，之后回到玉依の方阵（存档点），此时可以前往异界六波罗殿。

异界六波罗殿

■再次和平景清的鬼魂战斗。

■在这之前，将全员的神威加满，之后的战斗就比较容易了。

■先用4个人的神威将景清狂轰一阵之后，使用弁庆的“仁王棍”的“极乐落（R1+△）”，抓准时机可以比较容易地打败他。或者用义经来回躲闪，抽空进行攻击。

屋岛～平氏の砦

屋岛

[敌指挥官を倒せ]

■和上次的一之谷战役一样，地图上出现的黄色标志的敌人是大将，打倒就可以了。要消灭全部大将，要在地图上来回走几次才能找到。对于杂兵，即使不打也没关系，不要恋战。

■一直向北前进，剧情动画发生。

[生物武器を击破せよ]

■在2个地方会出现生物武器（大炮？），必须用弩弓将其打倒。靠近弩弓之后，按下○键就可以发射。

[平氏の砦へ急げ]

■先将地图上黄色的敌人全部打倒，最后小BOSS会出现。使用弁庆的“弁庆の棍棒”之大旋风（△键）从正面攻击即可。

■战斗后，得到“大雏石”、“童子切 安纲”、“慈牙钵”、“风の轮”和“俱梨伽罗”。

平氏の砦

■首先要将新武器强化一遍，所以最好先回到屋岛，刷到足够的魔障钢。之后将全员的神威补满，为BOSS战做好准备。

■进入砦之后与BOSS平教经战斗。这是个外强中干的家伙，将弁庆的“慈牙钵”升级到Level 4就可以比较轻易地打倒他。注意不要被他的连续技砍到。

坛ノ浦海上

坛ノ浦海上 –第一阵–

■巨大船到达之后，义经要利用走墙壁的手段登上船。

坛ノ浦海上 –第二阵–

■在狭窄的场所与装甲坚固的敌人作战时，利用弁庆的“慈牙钵”之“剑山地狱（△）”蓄力攻击效果比较好。

■从最初的大船向下面的船移动ｒ，海面上的桅杆可以作为通路使用。

[进路を确保せよ]

■在有亮光的地方按×键，可以跳到远处同样的光圈中。

■让弁庆从某只船的后面踢上一脚（一共2次），打开通路。

■南边的船让弁庆攻击打过之后，桅杆成为通路。

坛ノ浦海上 –第三阵–

■虽然地形复杂，实际上只有一条道路。沿着路走下去就好了。注意多观察船的桅杆，有裂缝的就可以让弁庆打断。

■进入北边船的内部，到达巨大战舰搭乘口。

巨大战舰内部

巨大战舰搭乘口

■这里的空间很狭窄。拿完道具之后前往巨大战舰左通路。

巨大战舰内左通路

■进入之后突然出现结界，战斗开始。

■前面是会崩坏的桥。要快速跳过去，或者让静御前利用柱子进行移动。如果掉下去的话，就会落在巨大战舰船底通路，打倒那里的敌人可以得到“雏石”和“特效丸”。

■在存档点以南，会有成群的敌人出现，打倒之后柱子会落下来。调查柱子可以得到“赤の核玉”。

■再回到北边，在有红色蝴蝶标记的门使用“赤の核玉”。

■之后会有新的柱子降下来，得到第2个“赤の核玉”。通过有红色蝴蝶标记的门可以进入巨大战舰心脏部。

巨大战舰心脏部

■北边的宝箱里有道具，拿过之后从台阶向下走。

■使用左边的“电梯”上到2层，回到巨大战舰内左通路。

巨大战舰内左通路

■在有红色蝴蝶标记的门使用“赤の核玉”，道路连接，从柱子那里得到第3个“赤の核玉”。

■然后向南行进。过了一间屋子之后到达西边的地区。

■通路中有大量敌人出现，小心应战。

■在里面的屋子中出现剧情，发生战斗。战斗后得到“障壁解除板 壹”。在出现宝箱中得到弁庆的最终武器“不退转”。这个武器的大旋风（△）蓄力攻击对装甲坚固的敌人有效。如果可能的话，一定要升级到最高。

■回到柱子那里得到第4个“赤の核玉”。

■前往巨大战舰心脏部。

巨大战舰心脏部

■从1层下去。在中央的屋子里土台的周围使用障壁解除板的地方使用“障壁解除板 壹”，将障壁解除。

■现在东边的“电梯”已经可以使用，从那里进入巨大战舰内右通路。

巨大战舰内右通路

■在有红色蝴蝶标记的门使用“赤の核玉”。

■将敌人打倒后柱子会降下，调查之后得到“青の核玉”。回到巨大战舰心脏部。另外如果落在在巨大战舰船底通路的话，可以得到“特效丸”和“雏石”。

巨大战舰心脏部

■从1层往下走，在南边有蓝色蝴蝶标记的门使用“青の核玉”。

■到达存档点，存储之后前进。

■在南边中央的屋子里打倒敌人，得到“障壁解除板 贰”。在出现的宝箱中得到静的最终武器“狮子神乐”。

■回到土台，使用“障壁解除板 贰”。

■回到东侧，乘“电梯”下到巨大战舰内右通路，得到第2个“青の核玉”之后回来。之后乘东侧“电梯”向上到达巨大战舰内右通路。

巨大战舰内右通路

■在有蓝色蝴蝶标记的门使用“青の核玉”，道路连接。在柱子里得到第3个“青の核玉”。

■屋子中东南有雏石，用静御前的飞抓可以取到。

■再往里走，在屋内落到巨大战舰船舱，BOSS战开始。

巨大战舰船舱

■与ドクロカニ（骷髅蟹）战斗。用弁庆的“不退转”之大旋风（△）攻击，可以将其装甲一次打掉。之后用神威将其打倒。

■战斗结束后得到“障壁解除板 参”。从舱内的宝箱中得到“金刚の符”。从墙壁侧面攀上去，到达巨大战舰船底通路。

巨大战舰船底通路

■乘坐“电梯”进入巨大战舰心脏部。

巨大战舰心脏部

■在土台使用“障壁解除板 参”。

■回到巨大战舰船底通路。

巨大战舰船底通路

■结界解除，向南前进。

■出了通路之后在南边的房间里战斗。得到“障壁解除板 四”。出现的宝箱里有武尊的最终武器“须佐之男”。

■回到巨大战舰心脏部。

巨大战舰心脏部

■在土台使用“障壁解除板 四”。

■向北前进，从有存档点的屋子进入巨大战舰甲板。

巨大战舰甲板

■与BOSS平知盛战斗。

[平知盛 变身前]

■基本上没什么威力的BOSS。不要使用神威，在他变身后才使用。先用弁庆的大旋风收拾他。

[平知盛 变身后]

■强行掉到巨大战舰底部通路之后，战斗开始。他的攻击力大幅上升，还是使用体力较多的弁庆与之作战比较好。如果还有雏石的话，可以在强化最大体力时候使体力全回复，所以最好在战斗的时候强化体力。

■战斗后，在宝箱中得到“大雏石”。保存到以后战斗中回复兼提升体力时使用。

巨大战舰船底通路

■原路前往巨大战舰心脏部。

巨大战舰心脏部

■在存档点以北的屋子中进行BOSS战。

[雕像×3、动力部]

■这里要将3个雕像打倒，之后才能攻击战舰的动力部。使用弁庆的“不退转”之大旋风（△）蓄力攻击。

■将3个雕像打倒后，动力部会出现。集中攻击，在一定时间经过之后雕像会复活，然后继续攻击雕像。

■之后平知盛再次出现，一边打雕像和动力部一边打平知盛，注意体力。

巨大战舰船底通路

■从门口脱出之后发生剧情。

平泉の砦～花口关き乱れし彼の地

平泉の砦

[秀衡の阵を守れ]

■只能操纵义经、静御前、武尊行动。

[扉を落せ]

■从台阶往上走，将屋内的敌人全部消灭后，调查室内的机关，门板会落下来。放下左右2间屋子的门板。

■将2层北侧的敌人全部消灭之后，利用2处的弩弓将生物武器消灭。

[中央の门を闭じる]

■从1层南侧下去，将全部敌人消灭。之后向北侧移动。

[全ての敌人を倒せ]

■将城壁中的弓兵全部打倒，以前见过的骸蟹会出现。将其打倒之后，还会有3只骸蟹增援。将地图上表示为黄色的敌人打倒之后结束。因为这是一场混战，所以要注意体力



的消费。关键时刻要注意体力的补充。因为最适合清理敌人的弁庆不在队内，静的防御力不足，武尊速度慢，所以义经是这场防御战的最佳人选。注意战斗结束前给四人积攒起神威，后面要用。

秀衡の件

■BOSS战，这里有3台弩弓。

首先发射第1台弩弓，之后BOSS会暂时行动不能，赶紧上前攻击头部。之后还有2台弩弓，都是这样使用。注意好时间。弩弓用完之后，上前攻击BOSS的前脚，两只脚都打完之后，它的头会低下来。这时候赶紧攻击。注意体力的保持，配合神威可以打败它。

高馆への道

试练の谷

清理所有的敌人之后朝山洞前进。

■往里走，出现BOSS战。

[源赖朝]

■只有义经1人与之作战，在体力低下时神威会自动积攒，可以躲着他走，抽空用神威对付他。途中会发生剧情。

[源赖朝 第2战]

■他的连续攻击可以造成我方的巨大损伤，注意保持体力。使用金刚の符强化防御力之后将其打败。

■战斗结束后，得到义经的最终武器"髭切と薄绿"。存档点出现。

花口关き乱れし彼の地

■剧情动画之后，进入最终战。

[九妖 第1战]

■当九妖将"触手"（实际上是四兽之首）插在地面以下时，对触手发动攻击，才能对它造成伤害。在这里使用神威才有效。此时弁庆归队，让他用大旋风对付这四个怪兽之首比较容易。

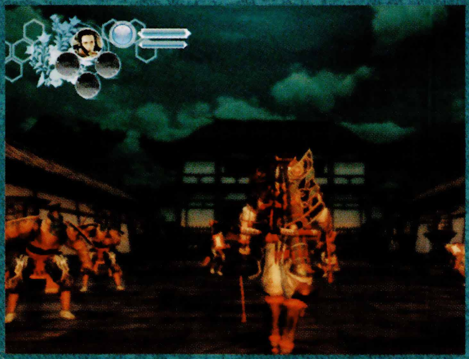
■九妖的攻击（光弹）很容易回避，看清楚之后绕着圈走就可以躲开。

[九妖 第2战]

■因为这是最后的战斗，什么道具都不要再舍不得用了。在这之前最好积攒足够多的"天の光"、"煌く天の光"，先用"怒号の符"将攻击力提升到2倍，神威攻击的威力会很大。之后补充神威，反复如此就可以将BOSS打倒。如果道具充足的话，这将是最容易的一场BOSS战。

GAME CLEAR之后

■全部通关之后存档，可以在"特典"中欣赏游戏中的动画和BGM。



《源氏 神威奏乱》详细攻略剧情小说
一切的故事从清盛死后三年的平安京城开始

序

"天钢"（あまはがね）是天下世界中凝聚着神秘力量的宝石。它的拥有者可以将这一力量转化为"神威"，在战场上无往不胜。在传说中，只有能够开创治世的人才有资格拥有这种力量。

这是一个动荡的时代。在"平治之乱"中，拥有"天钢"的平氏一族首领清盛杀死源氏首领义朝，掌握了日本的政治。一时之间，平氏权倾朝野，从京都到各地，平家的势力急剧扩充，没有人能够与之为敌。



然而，倚仗"天钢"而在世间实施暴政的平家逐渐遭到世人的痛恨，不但京都的百姓深受其害，地方上的武士们在平氏当政后没有得到任何好处，反而还要受到平氏族人的欺侮，故而也都深恨平氏。正所谓时世造英雄，被清盛杀害的义朝之第九子义经，在15岁的时候得知自己的身份，并且也获得了天钢的力量。在僧人武藏坊弁庆、巫女静御前和玉依一族的长老鬼一法眼等人的协助下，义经辅佐自己的兄长赖朝，掀起了讨伐平氏的大旗。原先不可一世的平清盛猝不及防，兵败身死。平氏家族放弃京都，退到福原一带休养生息，以图翻身。经过一段时间的征伐，日本三分之二的土地在源赖朝的掌握下。

清盛死后，三年的时间过去了。原先预计很快就能够结束的福原讨伐却一直处于胶着状态，失去了天钢的平氏，似乎在借助着什么别的力量而恢复元气，准备反扑。在源氏掌握的京城附近，邪恶的魔瘴蠢蠢欲动，似乎也要插手人间权力的争夺。

变乱

在一个雾气弥漫的夜晚，守备在平安京朱雀门的士兵突然听到一阵悠扬的笛声。一名少年吹着笛子，和一个老妪一起朝宫门走来。

"站住，闲杂人等不能通过这里。"士兵想把他们二人拦住，只见老妪吹灭手中的灯笼，雾气散去，二人身后出现了数不清的武士，是平家的打扮。

还没等看门的士兵说些什么，那少年收起笛子，掀起斗篷，利刃从他的腰间骤然拔出，一瞬间之后，门口的两名士兵倒在了地上。他们没有想到，这个"少年"原来是一个美貌而冷艳的女子。

"走吧。"那女子带着数百名平家的士兵突入了宫殿。她就是平氏一门的将领，清盛的侄辈，在传说中大名鼎鼎的平敦盛。

夜幕下的平安京危机四伏，而这座城市里的人还懵然不知。听说了京城里一些怪事的传闻的赖朝，在夜间将弟弟义经召到舍下商讨对策。虽然目前这些传言还不能确定为事实，但是灾难已经发生了。义经得到了紫宸殿失守的消息，于是决定火速前往现场查看。

义经赶到朱雀门前时，宫殿已经被大火吞噬了。在这里等候他的，是熟悉的平家军团。一夜之间怎么会有这么多人混进了京城？但是义经没有时间考虑这些问题，必须把这些人消灭，才能保护这里的安全。三年的时光使义经的武功比过去更加精进，对付这些杂兵并不是什么问题，一通神威下去就够这些家伙受的。三下五除二之后，平军的士兵都做了义经的刀下之鬼。随后义经还要向前走，大门上却出现了魔瘴的封印。看来今晚的事情绝对不只是动乱这么简单。平军能够偷袭京城，一定是依靠了什么邪恶的力量。

与此同时，义经的忠诚侍卫武藏坊弁庆在宫门的另一边，准备与主人会合。他来到大桥上，也遇到了平军的士兵。这位豪杰可不是好惹的，只见他抡起大棍，如同旋风一般横扫敌群。被他打中的敌人像落叶一般被扫得无影无踪。敌人被全部消灭之后，他在桥上发现了"绯色の封珠"，来到门口解除了封印，与义经会合在一起。

二人来到通向紫宸殿的路上，却发现门已经损坏，无法通过。弁庆刚才看到敦盛从那里跳了过去，但是他和义经却没有那么好的轻功。不过不用担心，门口附近有一辆马车，弁庆到前面踢上几脚，把马车踢到门前，义经就可以从车上跳过门口了。（但是……弁庆的力量那么大，为什么一个木头门就打不烂呢？这真是个奇妙的世界啊。）随后二人在朝堂院内又遇到了敌人，打败他们之后用"绀碧の封珠"解除了魔瘴。在这里有玉依人设置的方阵，可以在这里回复体力，并且记录战斗信息。



当晚的战斗十分激烈。天亮之后，静御前也赶来与义经等人合流。当她来到朝堂院的时候，一个人影在她面前出现。这个人是平氏武将平教经，他似乎并不愿意和这位巫女作对，但是考虑到承担平氏复兴的责任，所以这个敌人不当也不成了。目睹教经离去之后，小静从院子里一名源氏士兵的尸体上找到了朝堂院的钥匙。但是现在门口有魔瘴结界阻拦无法进入。院子里悬空的花一样的东西（魔瘴华）就是控制结界的开关。静御前先破坏了院子中间的魔瘴华，之后用钥匙进到朝堂院内部，从二楼来到外面的屋顶上，将其余两处机关破坏掉。刚才那些弓兵在屋顶上射来射去真是可恶，现在正好顺手把他们也除掉。

打掉机关之后，门前的魔瘴就消失了。小静与义经、弁庆和赖朝等人在院子中会合。就在此时，魔瘴突然再



次出现，义经被隔断在结界之内。赖朝告诉大家，现在要救义经的话，就必须到宝物库中取得"玉依の札"。但是外面的门已经被封闭了，现在想去那里的话，就必须让弁庆到朝堂院2楼有存档点的地方开动那里的机关。小静和弁庆找到那里，一棍子抡过去，院中水池的闸门被打开了。但是一分钟之内就会闭合，所以必须赶到那里去。好在可以切换成小静，赶紧跑过去吧，实际上30秒都用不到。注意房顶上的弓箭手，如果不急着去拿玉依の札的话也可以在这里先转一转，原先有门闩的地方都可以让弁庆打破。

二人赶到宝物库，先干掉出现的敌人，取得了"翡翠の封珠"之后解除魔瘴，之后拿到"书库の键"，打开门之后来到宝物库内部。这里也变成了一片火海，很多路都不能通行。仔细查看地图，可以找到要去的地方。这里除了重要的玉依の札外，还有雏石和不少道具，一件不剩地全部带走。

小静和弁庆带着玉依の札回到朝堂院，解除了魔瘴的结界。此时义经已经和敌人恶战了一场，但是敦盛却不见了。留在这里的是一个大块头的家伙。虽然看上去很威猛，但是群众演员毕竟是没什么戏份的。三人上前

一通神威连发之后，大众脸的敌人主将倒在了院子里。战斗结束，众人得到了“大雏石”作为回报，这个道具可以使全体成员的体力最大值扩充，并且恢复全部体力。所以要留在适当的时候使用。什么是适当的时候呢？看看屏幕左上的换人标记，4个位子中只有3人。这说明还会有一人成为义经他们的同伴，这个人究竟是谁呢？

重生

在遥远的海上，两片人形的纸符漂浮在空中。一道电光闪过之后，这两个纸人竟然变成两个身穿巫女装扮的小女孩。她们悬空站在海平面上，用奇特的仪式从水中召唤出一个躯体——这是一具看起来已经死去多时的尸体。这时只见她们两个施加法力，金光把死尸包围了。一瞬之后，腐朽的死尸在两名巫女的施法下恢复了生气——这个人的面孔如此熟悉，难道说他是……？



话分两头。且说京都自变乱之后，平家集中优势兵力，布置在福原附近的一之谷一带，准备以此为据点，向源氏实施复仇。这一次，平家虽然失去了“天钢”的保护，但是他们从异界的邪灵那里得到了新的武器——“魔瘴钢”。装备了这种魔石的人，会变成威力强大的怪物。但是，将这些怪物消灭之后，义经等人也可以从它们那里得到魔瘴钢的能量，强化自己的武器。目前平军的武力强盛，要出兵和他们进行硬碰硬的较量必然会导致两败俱伤。因此义经提出夜间秘密从麓道（只有鹿才能过得去的山路，故得此名）上山，奇袭敌军本阵。赖朝采纳了他们的意见。

不过在这之前先要进行一些准备工作。源氏的士兵在这之前的战斗中损失不小，有的伤兵还留在谷内，得先把他们救出来，一共有8人。找到之后与其对话就算救出成功了。有的人所处的地方隔着断崖，这就需要让义经用飞檐走壁这一招走到那里。注意在搜救的时候寻找雏石，一举两得。

将全部的士兵救出之后，夜幕降临了。众人秘密地登上了麓道的山路。大家在尽头又碰上一个没名没姓的平军武将。不用多废话了，直接上去一顿乱打解决之。倒霉的家伙到连辞世之句都没留下就挂了，相比那些主要角色都要罗里八嗦地废上一大篇话之后才华丽地死去，这种大众脸的演员还真是悲哀啊。

众人登上山顶，正要往前走时，义经却感觉有什么在盯着他。说时迟那时快，一个长翅膀的天狗一样的家伙端着长枪朝义经杀了过来。就在这千钧一发之际，一支长剑突然扎向偷袭者，将它钉在了一边的地面上。

“这把剑，是……”义经看着地上的剑，心中充满了疑问。

“义经大人，小心！”弁庆察觉到有人在附近，拦在了主人面前。这时树丛中走出一人，身穿红衣，一头飘逸的长发，胸前赫然露出十字伤疤，面无表情。



“你……难道是……”义经看着这人，不敢相信自己的眼睛。这不是三年前被他杀死在京都六波罗殿的平景清吗！

“我不是你们的敌人。”那人对义经他们说道，“人间因为妖魔作恶而混乱，上天让我降临人世，帮助你们完成除魔的任务。”

可是，出现在大家面前的这个人怎么看都是当年的平景清，尤其是那两道伤疤，那是三年前的决战中义经留在景清身上的致命伤。

不过众人的误会很快就解除了。使“景清”复活的那两个小女孩来到大家面前。她们和复活的“景清”一样，都是上界派来的使者。她们的任务是使传说中的武神——日本武尊重新降临。武尊在人间需要有一个躯体作为凭借，景清的尸体十分适合，于是她们就把武尊的灵魂“灌”到了这具尸体里面，一代神明利用平氏大将的躯壳借尸还魂，然后用这个身体去打败平家的人，这对于平家来说也算是一种讽刺吧。

奇袭

本来义经制定的偷袭计划已经顺利实施，这次又加上天将下凡，真是有如神助（不对，这本来就是神助嘛）。天还没有完全亮起来，源氏的部队就已经攻进了平军的防线。义经等人的任务是消灭侵入赖朝阵地的敌人。虽然平军遭到偷袭措手不及，但是发动起反击也并不是玩玩而已，众人面临的，是一场残酷的守护战。（这和现实也差太多了，本来应该是义经带着部下一直杀到敌人阵地里的，而且赖朝的军队居然在本阵就没留人，只靠4个人能够防御潮水一般的装备魔瘴钢的敌人的攻击？开什么玩笑！）

防御战的主要任务是在敌人中寻找指挥官并且将其打倒。好在敌指挥官的标记在地图上是比较醒目的黄色，应该不难发现。在战斗开始之后，要估量好敌人的进攻方式再选择合适的人去对付他们。一般来说没什么太难的地方，需要注意的是敌人的弓箭手十分讨厌，经常在你看不到的地方暗箭伤人（没办法，视角不能转，太恶劣了）。此外大块头的家伙一定要让弁庆来对付。

干掉几组敌人之后，装备了魔瘴钢的步兵和天狗军团也加入了作战的行列。敌人以步兵为前阵，枪兵在近距离配合攻击，弓兵在远处进行火力支援，天狗从空中突袭，真是全方位立体化的作战（汗），平军的指挥简直比源军高多了。义经不在赖朝简直就是个废物。他站在高台上看到下面惨烈的战况，虽然敌人的攻势如潮水一般，但是义经他们使用天钢还是顶住了激烈的进攻。天钢的力量毕竟是强大的，赖朝见到这种力量之后，他的内心产生了强烈的不安……



义经他们打退了敌人的轮番进攻，最后平军的重型生化武器冲进赖朝的本阵。这是一只螃蟹一样的怪物，但是它的甲壳十分坚硬，魔瘴钢被包含在里面，必须让弁庆用旋风一样的攻击将外壳打破，露出魔瘴钢，才能给它致命的打击。

经过一番恶战，平军的秘密武器“骸蟹”也被消灭了。一之谷的主动权被源氏的军队抓住，形势瞬间逆转。众人急着要追寻敌人大将平敦盛的踪迹，最后他们在一座枯朽的祠堂前面发现了她。不过她似乎对面前的几个对手很不屑。既然你不服，那就真刀真枪地较量一下，分个高低吧！虽然敦盛身体轻盈，但是义经的身法也一样迅捷。只见寒光一闪，敦盛的脸上留下一道刀疤，鲜红的血从她娇艳的脸颊上流了下来。

“我的脸……居然被你们弄伤了……”一向以自己的美貌为骄傲的敦盛被义经他们破了相，顿时失去了理智，她的心中，想的却是自己的同族兄长，暗恋多时的知盛。失去绝美相貌的自己，以后如何去见自己爱慕的人？“杀了你们，无论谁在这里，我要把你们统统杀掉！”

强烈的杀意使敦盛体内的魔瘴钢迅速扩散到全身。她的背上长出一对翅膀，化身成蝴蝶的形状，向义经等人发动攻击！不过悬在空中之后她的速度明显变慢了。义经利用这个机会，躲过敦盛的攻击，然后抓住适当的时候进行反击。很快，敦盛支撑不住了，一代美少女名将



（实际上应该是美少年）就此命丧一之谷，平军唯一从战场上拾回的遗物，就是敦盛平时吹奏的笛子，由天皇御赐的“小枝”，远在后方的平知盛看着手中之笛，他的心中又在想些什么呢？（编者按：虽然敦盛确实是战死在一之谷的，但是根据各种资料记载，他并非义经所杀[注意是“他”哦]，他的笛子也没有被平家找回，而是被杀死他的源氏武将熊谷直实收藏。而直实因为敦盛年龄与自己儿子相仿的缘故，在杀死他之后于心不忍，深切地悔恨自己杀害了这样一位美少年，遂看破红尘，吹着笛子出家当和尚去了~这段故事在许多歌舞伎和能艺剧本中都有体现，最著名的《敦盛》中关于“人间五十年”的那段唱词，在后世成为无数人喜欢的名句，包括第六天魔王信长在内……）

劫难

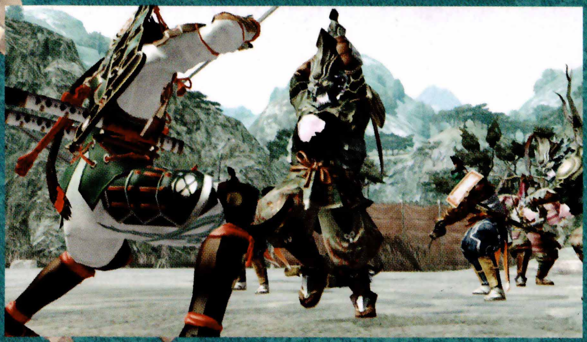
一之谷战役结束之后，平家的优势兵力丧失殆尽，除了平敦盛之外，平业盛、平通盛、平清房、平清定、平忠度、平知章、平重衡、平行盛、平师盛等人或者战死，或者被俘后处刑，与他们一起陪葬的还有平氏一族的四万精兵。这场战役基本上终结了平家夺回天下的梦想，源氏接下来的目标，就是追讨残余的平家势力，消除称霸日本的最终障碍。

按照史书记载，最初征讨平氏水军重镇屋岛要塞的也不是义经，而是他的另外一个同族兄长，军事才能低劣得一塌糊涂的源范赖。这位著名的草包将军放着大好形势，居然被平军切断补给线，眼看就要盯不住了。赖朝本来因为嫉妒义经的才能，把他支到一边，看到军情紧急没有办法，只好派他去增援。不过这是史书上写的。在我们的游戏中，貌似饭桶将军范赖的位置被赖朝自己顶替了，而义经要做的就是赶去屋岛救自己大哥的急。

义经的船只在风急浪高的海上航行，不料以前在平安京出现过的那个巫婆一样的老姬又出现了，只见她在空中作法，轰隆一声，义经他们的船竟然被压到了海底。难道说源氏一代名将就这样葬身鱼腹了吗？

苏醒后的义经发现自己身处在一个奇怪的迷宫里。这时一个熟悉而又陌生的声音在呼唤着他。他不知道这声音从哪里来，但是身边出现的魔瘴军团却是实实在在的。干掉这些家伙之后，那个声音在义经面前显出了原形。原来这是玉依族长老——阴阳师鬼一法眼的灵魂。在三年前，他为了保护义经等人被平景清袭击之后下落不明，原来他已经变成了彷徨在异界密教堂的游魂。这里本是死后无法超升的灵魂们游荡的地方，义经他们居然活着到达这里，应该说是神的力量保护了他们吧。（实际这种事情无独有偶，800多年之后，五个蒸不熟煮不烂的青铜小强也领悟了这种后来被称作“阿赖耶识”的第八灵感，活着进入了希腊传说中的冥界，不过这与本作无关，就此打住。）

鬼一法眼告诉义经，要想从这里出去的话，就必须找到有法力的铜镜的碎片，把它们拼在一起。义经先是突破了敌人的障碍，在异界密教堂中找到了不少道具，有的屋子里的水晶正是开关，攻击就可以打开封印。之后义经在一开始的存档点附近发现了通道。他从那里来到了密教堂的中枢地段，正好碰上了落到这里的武尊，于是两人一同行动。



密教堂一共有三个不同的地段。刚才义经走出的是“第一之间”，随后他和武尊一起进入“第二之间”。经过一番周折，两人又从另外一个出口回到了中枢地带。在这里的地上有一个机关，踩上去之后就可以启动前面浮空的大石。这个“电梯”一样的装置可以让义经等人降到下面第一之间的出口，这样存档就方便多了。

随后二人继续向上走，来到一个入口。这里是……异界的五条大桥？一个阴影在那里等着义经的到来。他似乎对义经充满了怨念。虽然这个鬼魂的相貌看不清楚，但是从他的体型和声音判断，这个家伙就是早年败死在义经手下的“锹鬼”平盛俊。（实际上此人本是在不久之前的一之谷战役中才死去的，不料《源氏》的编剧让他早死了三年。你说人家能没怨念么？）不过当初他活着的时候义经都不怕他，何况现在只是鬼魂一个？加上武尊帮忙，做了鬼的盛俊复仇不成，反而被打得魂飞魄散早升极乐，这也算是一种超度吧（汗）。解决掉瘴气笼罩的盛俊之后，义经得到了镜子的碎片“苍董”。随后二人回到了密教堂的中枢。

与此同时，落到密教堂第三之间的弁庆和静御前也向着密教堂的中枢前进。和刚才一样，解除了水晶的封印之后就可以找到出口了。二人来到中枢地带之后，赶快去第一之间存个档。另外第一、第二之间的不少柜子什么的都可以让弁庆打烂，担心自己道具收集不够的话可以把这两个地方再依次转一遍。



随后静御前和弁庆来到了异界五条大桥的入口。不要进去，从这里向右可以跳到空中的台子上，对面的落脚点距离很远，但是看到柱子了吗？刚才义经过不去的地方，现在用小静就可以过去了（尽管视角和操作很恶劣，但是确实可以过去）。之后进入下一个入口，二人来到了异界的妙业寺。在这里他们遇到的是一只怪兽，动作很快，攻击力也不低，主要还得靠弁庆来对付它，所以用雏石强化一下弁庆的体力是必要的。

打败怪兽之后，二人得到了另外一块碎片“黄梅”。之后回到中枢，义经和武尊正在那里等着他们。这时候鬼一法眼的灵魂又出现了。他告诉大家，第三块碎片在自己那里，而最后的碎片，则需要打败一位熟人才能得到。这个人就是……

法眼话没说完，就被人从背后劈成了两半。来者正是武尊借用的躯体的主人——平景清，他在死后也流落到异界，正在上天无路入地无门的时候却碰上了冤家对头。更发现自己的身体被别人占用，登时气不打一处来，跺着脚嚷着要报仇。不料他变了鬼之后已经失去了天钢之力，这次又是以一敌四，打过一阵之后，景清察觉到自己无法与他们抗衡，于是带着法眼的镜子碎片跑掉了。法眼虽然背后挨了一刀，所幸灵魂并没有消失。他告诉义经等人，赶紧去追回碎片。

要通往景清所在的“真红之间”就必须沿着中枢的各种道路一直向上走。这是义经和小静施展自己身手的时候，飞檐走壁与悬空吊抓是必须掌握的技能，如果没有练熟的话就赶紧在这里热热身吧，不然的话只在这里就足够卡上几个小时的。这里最难的地方是两座石柱之间。必须让义经先贴着高一点的柱子走上去（○键），在走上去的瞬间立刻起跳（×键），这时他就会反方向蹬到矮的一面。这时再按×键就可以实现二段跳，扒在矮柱上，之后就很简单了。

众人赶到真红之间，接下来的任务还是找机关。这里一共有4个水晶、3个存档点。其中最难的地方是让小静在空中移动的台子上用飞抓抓住对面的柱子。如果能够熟练掌握的话，就没有什么可担心的了。在这时候尽量把这里的敌人消灭干净，积攒足够的魔瘴钢以强化每人的武器。

众人最终打开真红之间的通道，来到了异界的六波罗殿。这里正是过去义经和景清决战的地方，景清要在这里实施他的复仇吗？不过现在他是没机会了。首先他遭到了四个人轮流的神威攻击，无缘无故就损失了一半体力。之后义经、弁庆又轮流用必杀技招呼他，没几下这位本来可以成为一世枭雄的家伙再次当了刀下的野鬼，消失于异界之中。

送走景清之后，众人找回了剩余的碎片，这时鬼一法眼又出现了，他帮助众人将碎片拼在一起，开启了从异界通向人间的门。义经等人告别了这位老朋友，踏上了重返阳世的路途。

屋岛

现在正是事不宜迟的时候。义经等人好不容易脱离苦难，赶到屋岛，却发现平军已经占了优势，赖朝的阵地岌岌可危。四人赶紧前去救阵。不料这里的平军借助魔瘴钢的优势，使用了新的武器——会发炮的巨兽，战场上已经很难看到普通士兵的身影了。除了魔瘴兵、重铠兵之外，还有像甲壳虫一样的金色的巨铠兵，这时就要靠弁庆的力量了。在前面阵地的右边可以发现弩弓，调查之后就可以打倒巨兽大炮。一共有2处弩弓。之后就和之前的一之谷战役一样，打倒地图上黄色的大将就可以了。消灭全部大将之后就可以进入平氏的营寨。

进入营寨之前，首先要检查武器的情况。因为前面还有一场恶战，所以武器的升级是很重要的。好在这里有存档点，在存档之后可以回到屋岛的战场继续杀敌练级，只要在战场边缘的地方就可以随时脱离战线。注意体力，不要杀得一时兴起，被人KO的话可就白忙活了。

将四人的武器升级之后（其实主要升义经和弁庆的就可以了），再把神威攒满，之后进入营寨内部。在这里等候众人的是号称平氏第一神箭手的平教经，也就是之前与静御前邂逅的人。尽管他始终没有与义经作对的念头，但是作为平氏的武将，除了与敌人一决生死，他也没有别的选择。就这样，一场毫无必要，但是不得不打的战斗开始了。

平教经不愧为一名优秀的武士，他的连续攻击很有威胁力。如果不是一对四的话，他未必会被义经等人打败。但是胜负决定之后，一切就成了定局。教经想自己找到一个安魂之所，却还是倒在了自己的城寨之中……

“哼哼哼，真是没用的家伙啊。”那老妪又出现在众人面前。义经不知道她的真实身份，但是她却向义经说道：“但是，现在我们已经准备充足了。平氏的军队已经集结在坛之浦，那里就是你们最后的葬身之地！”

说完这些之后，她消失了。这时赖朝也赶到了这里。

“大哥，你怎么了？我看你的脸色不是很好。”义经看着兄长疲倦的面容，他的眉心似乎有一股不祥的气息。

“我没什么。”赖朝支撑着身体，“现在是与平家最后决战的时刻了。”

巨舰

坛之浦，是平氏军队布置的最后战场。经过一之谷和屋岛战役的失败之后，平家最后的武将平知盛带领全部兵力，包括军队家属老幼妇孺数万人，乘坐战船在海上摆开阵势，迎接源氏军队的到来。虽然东国的源氏军队不习水战，但是源军毕竟在数量和质量上占有绝对的优势。这场战役对于两家来说，意义截然不同：源氏失败的话，大不了可以重整旗鼓，卷土重来；而平氏一旦战败，那就是全军覆没，连满门老幼都难免灭绝之灾。所以平家动员了所有的力量，用魔瘴钢武装了全体部队，并且出动了最后的终极兵器——超弩级巨大战舰（大和号？）。

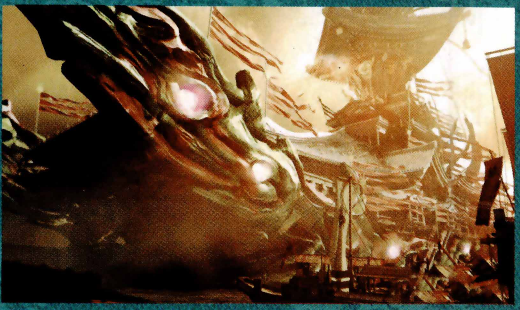
这是一场残酷的战争。平氏的武士们已经明知自己没有退路，即使只有百分之一的生存希望，也要力战到底。哪怕最后终究难免一死，也要死得有气节，所有的平军战士都抱着与敌人同归于尽的觉悟，像发了疯一样进攻。在装备了魔瘴钢之后，平军的战斗力提升了数倍。源军只能依仗自己人多的优势，把平军围在坛之浦海滩进



行消耗作战。平军红旗上的扬羽蝶和源军白旗上的笹龙胆交相辉映，壮绝的战斗在无止境的厮杀中继续着。由于平军死命战斗，源氏军队很难控制局面。这时义经提出秘密潜入巨大战舰内部，将其破坏，瓦解平军的主张。目前来看这个办法是比较可行的。于是四人起程朝巨大战舰内部前进。

从坛之浦海上去往巨大战舰，需要通过无数艘船只。这些平氏战船上都是全副武装的士兵，虽然作战空间狭窄，但是敌人的数量依旧众多。义经需要以这些船为“浮桥”，经过三处战场，最后登上巨大战舰。这一路上除了敌人的进攻之外，还要克服各种不利条件。义经需要发挥他的动作能力，相继登上两艘大舰，路上有的船的桅杆可以让弁庆打断（注意这些桅杆上有裂痕），此外还有魔法阵一般的光圈，在那里起跳的话可以飞跃到很远的地方。在第二阵的途中有个地方也没有船过不去，需要跳到别处一艘源氏的战船上，让弁庆踢过去，成为浮桥。经过坚苦卓绝的战斗，大家终于来到了巨大战舰的搭乘口。

巨大战舰不愧为超弩级，里面的构造十分复杂。它的内部围绕着中心，一共分为四个部分。每一部分都有“电梯”和心脏部相通，但是很多地方都有魔瘴的阻碍暂时不能通行。大家经过战斗，来到左通路靠近中间的部位，打败那里的敌人之后中间有一根柱子降了下来。柱子上有四颗红色宝珠“赤の核玉”，取下其中一颗之后又会收上去。（为什么不能一次都拿走呢？郁闷）之后回到刚才一个打不开的门口，门上有一只红色的蝴蝶。将赤の核玉安上去之后门就会打开（此时柱子又降下来，拿到第二个“赤の核玉”）。往里走就可以到达战舰的



心脏部。中间有魔法阵包围的就是战舰的动力部分，但是现在还不能破坏。动力部所在的台子上有四块铜板，上面有“障壁解除装置”字样。看来必须找到解除的道具才能去掉这些魔瘴。

战舰的心脏部和左右通路都有“电梯”相连。但是现在只能进入左边的两个电梯。其中一个可以返回左通

路刚才的地方，登上另外一个，来到第二个有红色蝴蝶的门，使用“赤の核玉”之后打开。左通路的两处道路连接在一起。柱子又降下，可以拿到第三个“赤の核玉”。之后查看地图，南边的尽头有一间屋子（那里有红色蝴蝶的门），现在只能去那里。路上有不少敌人，小心应战。还有带机关的机械室，注意别掉下去，否则会费上很大功夫。之后将南边屋子里的敌人扫除干净之后，得到了“障壁解除板 壹”。之后原路返回战舰心脏部，使用这个障壁解除板，就可以解除心脏部东边的魔瘴了。
之后先回到柱子那里拿到第四个“赤の核玉”，到东边已经解除障壁的地方，乘“电梯”上到战舰的右通路。终于找到最后一个红色蝴蝶的门，使用“赤の核玉”之后打倒前面的敌人，右边的柱子降了下来，上面有3颗蓝色的“青の核玉”。战舰心脏部有一扇蓝色蝴蝶的门，现在回到那里使用“青の核玉”，就可以进入南边的地区了。在存档点回复和储存之后，前往地图南面中间的屋子里。打败这里的敌人之后，可以得到“障壁解除板 贰”。回到心脏部安装障壁解除板之后，再回到右通路取得第二个“青の核玉”。此时右通路的另外一部分也可以通行，但是必须从心脏部乘“电梯”才能过去。之后找到蓝色蝴蝶的门，使用第二个“青の核玉”之后通道连接。拿到第三个“青の核玉”之后再往里走（又是可恶的机械室……），屋子里居然又有一只大螃蟹，它把地板破坏，大家落在了船舱底部。打败螃蟹之后拿到了“障壁解除板 参”（日语里的“参”在这里就是“叁”的意思），从出口出来之后找到了“电梯”，从那里可以回到战舰心脏部南边的地方。使用“障壁解除板 参”之后再回到船底通路，原先过不去的结界也解除了。之后再往前走，在尽头的房间里消灭敌人，拿到了“障壁解除板 四”。（为什么日语中一二三都要大写，四就不大写了呢？）回到心脏部的土台使用“障壁解除板 四”，最后的魔瘴也解除了。这时来到北边的通道，存档之后来到



巨大战舰的甲板，最后的平氏武将——平家海军主帅平知盛就在这里。

平知盛没有料到，他的坚不可摧的战舰会被这些人从内部破坏。但是现在已经没有退路，面对仇敌源氏一族的对手，愤怒的他要用自己的实力，向这些敌人证实平氏的武勇。几个回合之后，知盛使用魔瘴钢，力量爆发，甲板断裂。大家都被他带到了战舰的底部。又经过一场恶战，知盛才被众人打败。

现在必须毁掉战舰。众人沿着记忆中的路线回到了战舰的心脏部，这里的动力系统由三座雕像守护，必须先破坏雕像才能破坏动力设施。这时候应该让弁庆大显身手了。当动力设施被破坏到一定程度之后，不服输的平知盛又杀了回来。弁庆的大旋风配合怒号之符可以给他们造成重大伤害。很快战舰的动力部分被破坏，知盛也被彻底消灭。

战舰马上就要毁灭了，现在要赶紧离开。弁庆与知盛在搏斗的时候滞留在船舱内，当他正要找到出口的时候，一个拿刀的影子出现在他的身后……

义经等人在码头上等待弁庆归来，但是他们等来的却是拿着沾血屠刀的赖朝。弁庆中了他的埋伏，倒在了船舱里。在大家震惊之余，那个施展魔法的老妪又出现了。她现出了原形，原来是三年前妄图利用平氏力量打开天界之门的九妖！赖朝又被这个妖女诱惑了，他为了





获得超过义经的力量，接受了魔瘴钢，现在他的军队也变成和平军一样的魔瘴军团。这些人将义经团团围住，正在这万分危急的时刻，一个壮硕的身影拦在了义经跟前，用血肉之躯作为盾牌，替义经挡下了致命的刀剑。

那是弁庆！他知道自己已经重伤，无法逃脱，于是力保义经，要他们先走。之后他拔出身上的利刃，手持重杵，如仁王金刚一般站立在即将崩塌的甲板上，只要他还有一口气在，谁也不能通过这里……

在这场惨烈的海战中，平氏最后的军队连同他们的家属一起葬身海底。平知盛、平经盛、平教盛、平资盛、平有盛、平清盛的正室时子夫人以及幼小的安德天皇，都在这场战役中走上了不归路（实际上平教经也是在这场战役中阵亡的）。经此一役，曾经不可一世的桓武平氏的清盛一族在传承了300多年之后，终于彻底灭绝。源氏取得了战争的最后胜利。但是，等待这场战役第一功臣的义经，却是无法逃脱悲剧的命运。

决断

弁庆在平氏战舰毁灭的时候与敌人同归于尽，创下了站立而死的“立往生”传说。虽然义经无法抑制内心的悲伤，但是现在还不是哭泣的时候。赖朝取得了魔瘴钢的力量之后足以称霸天下，但是义经的存在成为他的心腹之患。为了躲避赖朝的追杀，义经被迫逃到北部奥州，投靠老朋友藤原秀衡。秀衡是个很重交情的人，在得知赖朝已经陷入魔瘴钢的旋涡之后，他决定为义经等人提供庇护。

与此同时，赖朝知道义经已经逃到奥州，这正中他的下怀。于是他以追讨义经为借口率领魔瘴化的大军袭杀而来，他要得到的，不仅是义经的生命，还有奥州的土地，和称霸天下的梦想！

义经和他的伙伴们在平泉之砦开展了防卫战。没有了弁庆的威武，防御战斗变得十分艰难。赖朝的军队也有生物炮出现，在一段战斗之后，需要用弩弓消灭两只生物炮。随后要在防卫战中打倒3只骸髅，将所有敌人的大将消灭之后，防卫战暂时告一段落。

义经正在和秀衡商讨对策，突然一只巨兽从背后偷袭，抓起了秀衡。它逼迫秀衡赶快投降，但是秀衡拒绝了这无理的要求。魔瘴怪兽可不管他屈服与否，只听喀嚓一声，秀衡被拧得全身骨骼断裂而死。面对这突如其来的变故，义经等人悲愤交加，三人向着耀武扬威的怪兽冲去！

阵地上有三架弩弓，操纵弩弓射中它的头，它就会暂时倒下。这时要赶紧冲上去砍之，连续三次弩弓攻击之后它的体力大约可以损失三分之一。之后再想让它低头的话就必须攻击它的前脚。再用三人的神威攻击，巨大的怪兽终将被打败。

义经为秀衡报仇之后，来到试练之谷。在这里，他将面对自己的兄长赖朝。义经这些年来追随赖朝，讨伐平氏，只是为了给先父复仇，打倒暴虐的平家政权，拯救天下。但是他并没有与哥哥争夺权力的意思。赖朝本来还顾及兄弟情谊，但是随着义经的功劳越来越多，他始终担心自己的权力会有一天被弟弟夺走。加上各种谗言的干扰和九妖的诱惑，现在的他对义经只有嫉妒和憎恨。现在正是这两兄弟一决胜负的时刻，谁将成为源氏一族的继承者，就要在今天见个分晓！

虽然赖朝利用魔瘴钢的力量疯狂地向义经发动攻击，但是毕竟邪不胜正，还是被拥有天钢的义经打败。愿赌服输的赖朝决定让义经杀死自己，可义经仍然不计前嫌，原谅了自己的兄长。觉悟之后的赖朝惭愧难当，于是将父亲传给自己的宝刀给了义经，让他去消灭九妖。看着对自己忠心耿耿的弟弟走向讨伐魔怪的道路，赖朝的心情从来没有如此复杂……



最终决战的时刻终于到来了。当义经等人来到九妖所在的地点时，却中了她的埋伏，陷在结界里动弹不得。九妖要利用魔瘴钢的力量打开通向天界之门，眼看一切就要功败垂成，难道就要这样结束了吗？

天界之门刚刚打开，里面突然有一股力量将九妖打倒在地，结界解除了。来者正是在海战中壮烈成仁的弁庆。他为什么会回来呢？这并不重要，重要的是得赶快将九妖彻底消灭，人间和天界才能得到拯救！

九妖变成了一个巨大的怪物。它的四个头轮番向众人发动攻击。好在弁庆已经归队，他的大旋风可以很容易地将这四个头打烂。之后九妖的残躯和魔瘴钢结合在一起，形成了不可攻击的结界。此时只能用神威攻击了。义经用怒号之符配合煌く天の光的补充，用连发的神威将其打倒。之后双子巫女使用神镜将其封印，但是这家伙临死还想拉上义经做垫背，弁庆将义经拉了回来，天之门封闭了，一切罪恶的元凶永远被关在了异界中。

尾声

一切都结束了。武尊的任务已经完成，和双子一起返回天界。这时候的弁庆却也要离开了。原来他早已升天，这次是因为九妖作恶，上天派遣他暂返阳世帮助义经。现在他的任务已经完成，所以也要归位了。尽管义经和小静对他依依不舍，但是天命难违，弁庆和武尊一起在金光中消失了。

在临走的时候，他回过头，对义经说道：“义经大人，跟你一起这些年，我真得很快乐！”

“我也一样，弁庆。”义经目送自己的好朋友离去，心中百感交集。

天钢的力量帮助义经将妖魔消灭，但是它的力量不能再被恶人利用。静御前回到玉依人之里，将所有的天钢交给了皆鹤姬保管。从此之后，世间恢复了和平。

源氏一族在赖朝的带领下，成为新世界的开创者。公元1192年，他从天皇那里得到“征夷大将军”的称号，在镰仓开创了幕府，这一制度是武家政治正式成为体系的开始，从此之后幕府政治在日本成为国制，一直持续了600多年。

义经自知长居赖朝身边难免遭到谗人的诽谤，而且这位兄长毕竟对自己心怀顾忌，所以他放弃了官职，和静御前一起远走天涯，云游四方，过着自由的生活。虽然这样的结局与史实的悲剧出入甚大，但对于喜爱义经的人们来说，这应该是大家最满意的结局了吧。从此之后世间少了一位九郎判官，却多了一对神仙情侣。他们的故事，也被后人世代传诵。（完）



今年恰逢恶魔城20周年，几期之前的恶魔城系列大回顾相信已经让各位读者对这个系列的来龙去脉有所了解了吧，而这一次的故事是紧接MD上的《吸血鬼克星》这部作品展开的。里面讲述了作为吸血鬼猎人旁系的莫里斯家族以及里卡特家族之间的关系，同时又为后面的情节埋下了伏笔，虽然没有以前的高人气角色登场，但是在情节上依然可以看成是一部承上启下的全新作品。

作为恶魔城的最新作，本作在系统和内容上也都比较丰富，画面和音乐的效果也称得上是近年以来最强的恶魔城。可能有些心照不宣的麻烦让多数玩家感觉相当不快，但是希望本游戏的攻略可以给和死机搏斗的众多读者提供点帮助。 □文/ 龙马

NDS	本刊译名：恶魔城 废墟的肖像			CERO B
	KONAMI	4999日元	11月16日	
动作冒险	卡带	日版	1~2人	512MB

恶魔之城再降临……新时代的吸血鬼猎人在战乱中奋起。

本游戏的操作相对比较复杂，几乎是活用了NDS的所有按键，而且由于双人系统的加入在操作上相对会比较烦琐，不过多数情况下还是可以应付过来的，而菜单上是相当传统的恶魔城式菜单，其中包括了掌上最有特色的“中断”选项。

按键	作用
十字键	控制人物移动。
Y	普通攻击，配合方向键↑可以使用魔法或辅助技能
B	跳跃，配合方向键↓从一些高台上直接落下
X	更换人物；配合方向键↑可以使用合体技能（需要魔导器）
A	叫出同伴（需要魔导器）
R	召唤同伴发出魔法或技能。(需要魔导器)
L	快速后退

选项目	说明
Equip（装备）	更换男女主角的武器装备以及魔法技能，合体技能的更换也在这里进行
Use Item（使用道具）	使用在游戏中获得的道具
Suspend（中断）	使用即时存盘中断游戏
Config（设置）	设置游戏的按键以及游戏BGM以及声音大小
Talk（对话）	观看两名角色的对话，其中有些是游戏中的小技巧，有些是关于情节的对话
Relics（魔导器）	设置魔导器的开关
Guides（图鉴）	查阅各种图鉴，包括获得的武器道具，打倒过的敌人，已经完成的任务
Map（地图）	地图图鉴查看地图用。

技能和魔法

游戏过程中玩家可以通过完成任务或者从敌人身上打出以及商店购入得到一些特别的攻击方式，可以在游戏菜单里选择装备，以↑+Y发出，会消耗MP。男女主角之间有比较大的区别，男主角使用的是一些物理攻击属性的技能，并且每使用某个技能打倒一个敌人就可以得到一点熟练度，装备增加熟练度的指环可以使得到的熟练度翻倍，积累到一定程度可以升级技能，升级后的攻击力和攻击形态都会发生变化。女主角可以使用的就是魔法，发动魔法时需要咏唱时间，在女主角头上的气槽攒满之前受到攻击或者松开手都会自动取消魔法的咏唱，不同的魔法需要的时间是不同的，而当完成咏唱时，继续按住不松手会进入二段咏唱，再次蓄满后会产生相应的变化，一般来说攻击力和攻击段数都会有很大的提升。不过这里面的多数能力对解谜的影响并不太大，主要是对付某些敌人时用相应的技能或魔法可以取得比较好的效果。另外要提一句的是合体攻击，通常威力都很大，消耗MP也很多，合体攻击也分技能和魔法，其中魔法发动的时候都会有相应的无敌时间，活用这一点可以躲避很多攻击。





←↓华丽的技能和魔法是本游戏的一大看点。

BOSS RUSH

选择一个存档里的角色连续挑战多组杂兵和BOSS的模式，角色的装备情况和级别都会完全继承记录，但是这里打倒的敌人都没有经验值也不会掉落道具，也就是说无法利用这里来练级，根据完成时间的不同可以得到不同的道具和装备。根据游戏的发展一共会有三个不同的级别可供选择。技能的选择和更换在这里将起到很大的作用，而高难度下难度也是相当高的。



←正常流程里没有的BOSS。

双人合作

这是本次游戏的一大特色，两个角色拥有各自不同的特性，其中主角乔纳森擅长物理攻击，而女主角夏洛特擅长魔法攻击，虽然需要魔导器的支持，双人切换和召唤同伴作战都是在最初期就可以拿到的魔导器。玩家可以在两个角色之间自由进行切换，玩家没有直接操作的角色会自动跟随玩家操纵的角色进行行动，并且会用普通攻击攻击自己攻击范围之内的敌人，而非玩家操纵的角色会消耗MP而非HP。另外在两个角色同时出现时，玩家可以通过触摸屏幕来控制另一个角色的移动，虽然在对战BOSS时对于大多数玩家来说控制一个人已经是足够手忙脚乱，但是掌握这一技巧也没有什么坏处。



←控制两个角色是一个考验。

©KONAMI CO.,LTD.All Rights Reserved.

网络商店

使用WIFI通信，或者无线通信可以和他人实现道具的交换，在神父那里可以把自己得到的道具陈列在自己的网络商店里，之后进入主菜单里的"SHOP MODE"就可以选择开设自己的商店，这样其他玩家也就可以通过联网购入，这里的道具价格只有正常情况下的80%，而开店的玩家可以得到购买者付出金钱的一半，而且这里出售的道具不是把自己的道具卖出个只是给玩家提供一个购买的机会，所以是可以无限反复购入的，只要有钱，很多正常游戏里只有一个的道具也可以在这里"量产"。可以算是相当方便玩家的一个设定。



←倒霉的神父会出现在这里。

联机合作

在CO-OP MODE下可以通过WIFI或者无线通信进行两人合作的BOSS RUSH，在WIFI模式下可以使用男女主角，而在无线联机模式下如果使用已经打开里姐妹模式和希特模式的存档则可以使用双胞胎姐妹以及里希特和玛利亚。要注意的是这个模式下没有合体技，也无法打开菜单也就是无法更换装备和魔法技能，所以在装备和技能的选择上就更为重要，另外两个人是公用HP和MP的，其他的部分和单机模式没有任何区别。不同等级下出现的敌人是完全相同的，并没有得到加强，因此也是一个容易创造出更好成绩的模式。



←还可以使用特别的角色。

疯狂的恶魔画家在废墟中画出的肖像

1944年。

整个世界在一片混乱之中，第二次把全世界都卷入其中的大战掀起了不安与恐惧的狂潮。在这场战争中生出无数充满怨念的灵魂，它们对人世间的怨恨呼唤着那座邪恶的城堡，一次次在历史中出现，给人类带来灾难的魔王德拉库拉之城，人们称其为恶魔城。

在这场灾难里挺身而出的是两名年轻人，在第一次世界大战时成功阻止伯爵阴谋的约瀚·莫里斯的儿子乔纳森·莫里斯以及天才魔法师，在一个平静的夜晚，两人来到了恶魔城的大门前，而教会派来协助两人的神父文森特·多林已经在这里等候多时了，虽然号称是来帮忙，但是因为地方的教会财政太过困难，因此所有补给并不是无偿提供的，需要付钱才有的卖，都说教会是重世纪的教会是靠搜刮民脂民膏过活，到了近代看来也没有什么好转。对话之中夏萝特虽然有意无意间透露出现在"吸血鬼杀手"并无法使用一事，这让神父有些慌了手脚，但是她和乔纳森都相当地自信。

进入城堡后取得换人和召唤同伴的魔导器，用两人的体重按下机关进入恶魔城，一直向前走之后会被一只怪牛追赶，一边破坏柱子一边前进，注意最后的两根柱子是可以一起攻击的，最后达到高台让牛怪把墙撞开继续前进。在21号房间取得可以让同伴待机的魔导器之后，让其中一人站在石块上一人推到缺口处切换角色后可以通过。

当来到一个空房间（12号）时一个幽灵突然出现在两人面前，虽然没有感觉到对方的敌意，但是能在这被伯爵支配的城堡里以幽灵的形态存续下来而没有成为伯爵的爪牙，生前一定是一个相当有来头的人物，虽然不愿意透露自己的身份只让乔纳森以"风"来称呼自己，但是看到乔纳森身上的潜质提出会为两人提供一些帮助，不过条件则是需要完成一些任务以证明自己有得到相应帮助的资格，并且他告诉两人，现在这座城堡的主人并非是德拉库拉，而是一个使用绘画的魔力的吸血鬼"普罗奈尔"，而在对话中乔纳森显示出了对自己父亲异常的厌恶。在里面的地方可以见到在这里摆摊开店的神父，和之前所说的一样，这里有些商品物还是比较美的，但是价格可真是一点都不廉了。

在这里买下地图和小恢复药水就可以完成幽灵的任务，取得滑铲技能，之后到左侧刚才无法通过的地方就可以进入6号房间来到一幅画之前，调查后夏洛特发现这幅画只是普罗奈尔魔力的一部分，由于和整体的连通，用正常的方法是不可能破坏掉这幅画的，只有进入其中消除掉里面的能量源才是最有效的方法。夏洛特念起咒语，两人来到了画中的世界。

烟雾之街

这里并没有什么太大的分支，一直前进即可，不要忘记拿28号房间里的合体魔法"十字闪电"。唯一一处谜题就是24号房间里需要换人开动矿车，先使用待机指令让一个角色站在矿车上，操纵另一个角色打下拉杆后立刻使用X键切换到车上的角色即可。

52号隐藏房间里有任务所需要的修女系道具，37号房间有任务所需要的长剑。BOSS在51号房间里。

◆BOSS 无头骑士 HP 600

漂浮在空中的头是无敌的，直接集中攻击身体即可，主要攻击方式是枪刺、分直刺和跳刺，前者可以蹲下躲过，后者可以以滑铲闪过。而且这两招的准备动作都极大，可以轻易先读躲过。攻击到一定程度头和身体会合体，这时会放出很多有跟踪效果的怨灵，而且伤害极大，要万分小心。使用刚刚得到类属性合体魔法可以对它造成较大的伤害，如果动作够块的话可以赶在它放出这招之前干掉它。

当得到魔导器准备离开时，一个吸血鬼少女突然出现在两人眼前，她表示自己根本不知道德拉库拉的事情，虽然没有动手的意思，但是她还是提醒两人最好快点离开，如果继续这样做下去迟早会丢掉性命。

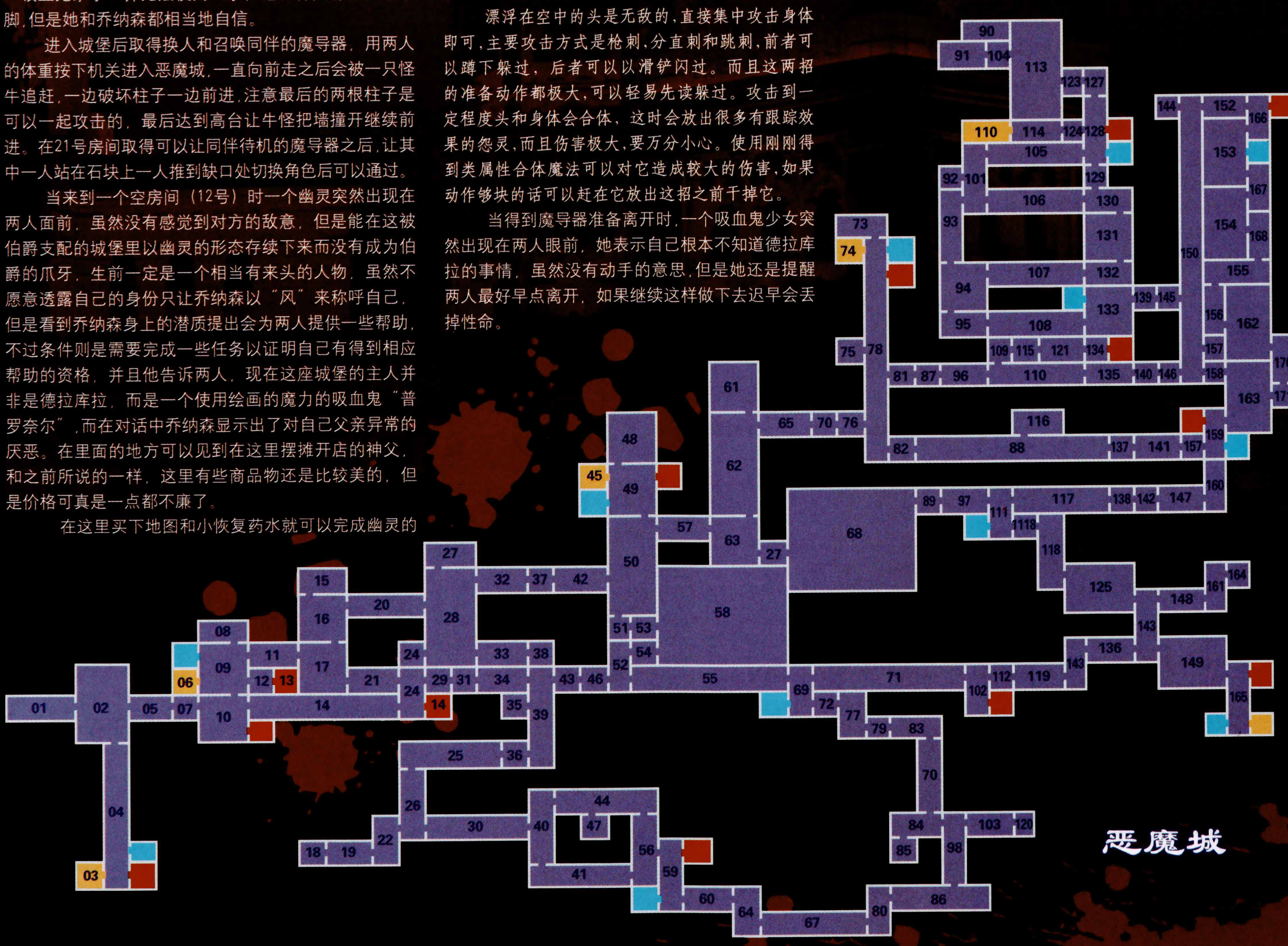
离开画中世界，回到24号房间，以前上不去的地方可以用借力跳跳上去。34号房间里会有BOSS战。

◆BOSS 巨兽HP 800

这一BOSS相对很简单，攻击方式比较单调，只要站在靠近它的位置基本都可以直接躲过，动作也很慢，攻击力也并不高，对玩家的威胁并不大，但是相对HP则比较多，由于现有的合体技对它没什么效果，可以积极叫出同伴一起进行攻击来增加伤害输出。另外它的弱点是斩击属性，主角最好换上剑系武器。

之后要经过地下处刑场和服从之台阶两个场景，在走廊中两人却遇上伯爵的忠实手下死神，而当问起它是不是为了复活伯爵而和普罗奈尔在合作时却发现它并不知道普罗奈尔的事情，它只是自己在为了复活德拉库拉而自己在活动。而当得知有其他的吸血鬼在这座城堡里的时候，死神也就不屑于和主角纠缠，径直离开了。

在119号房间有BOSS战。



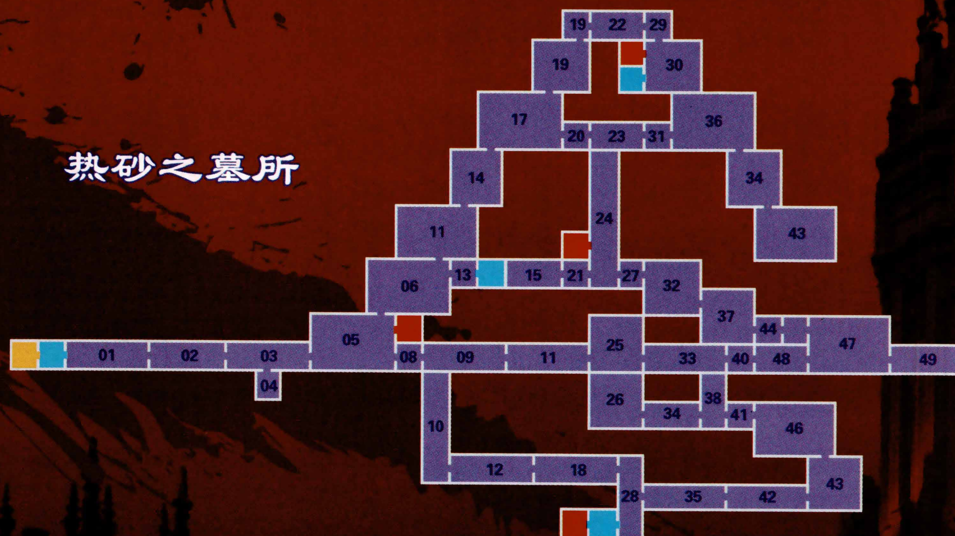


◆**BOSS 瓶中恶魔 HP666**

虽然HP很少但是打起来却是个很麻烦的BOSS，开始它会藏在罐子里，只有连续攻击下面的罐子BOSS的本体才会出来，而BOSS出现后的攻击没有什么规律，召唤出来的小怪物又很难处理，如果正面冲突通常是会非常困难的。虽然正统的方法应该是把罐子退到有高台垫脚的地方后站在台子上攻击，但是其实只要站在罐子的边缘上进行攻击就可以躲过这个BOSS的所有攻击。只要使用斧子或者大剑这样的大范围攻击武器就可以轻松过关了。

消灭BOSS后来到169号房间进入第二张画。

热砂之墓所



如果有兴趣的话这里出现的大量木乃伊可以用来练一练辅助技能的等级，而26号房间的合体技“千之刃”是相当有用的，一定要得到。中间会触发情节。BOSS则在最上面的22号房间里。

现在拥有恶魔城魔力的普罗奈尔终于出现，他完全没有复活德拉库拉的意思，仅仅是想夺取城堡的力量并且毁灭整个世界报复人类。似乎是不屑于和两人动手，拦住想要和两人战斗的斯泰拉三人一起回到了画中。待三个吸血鬼离开后，乔纳森被普罗奈尔身上散发出来的强大魔力惊出了一身冷汗，对付这样强大的吸血鬼如果圣鞭一直都是这种不能使用的状态的话恐怕真的是凶多吉少，而当夏洛特再次提到圣鞭和他的父亲时，他却又一次发起了脾气。

◆**BOSS 阿斯泰尔（腓尼基神话里的丰收女神）HP1500**

这个BOSS除了直线的突进攻击和近身没有判定的旋风攻击还会使用迷惑男主角的魔法，当使用男主角的时候一旦被命中就会强制切换成女主角，并且男主角会成为敌人，不过刚刚得到的“千之刃”可以对她造成非常大的伤害，基本上两次合体技就可以直接把她消灭掉了。如果觉得比较困难就一直使用女主角来和她周旋等待补充MP吧。

在17号房间里取得增加推力的魔导器。返回恶魔城后，在138号房间里使用刚刚得到的能力推下开关进入下一场景刻死塔。

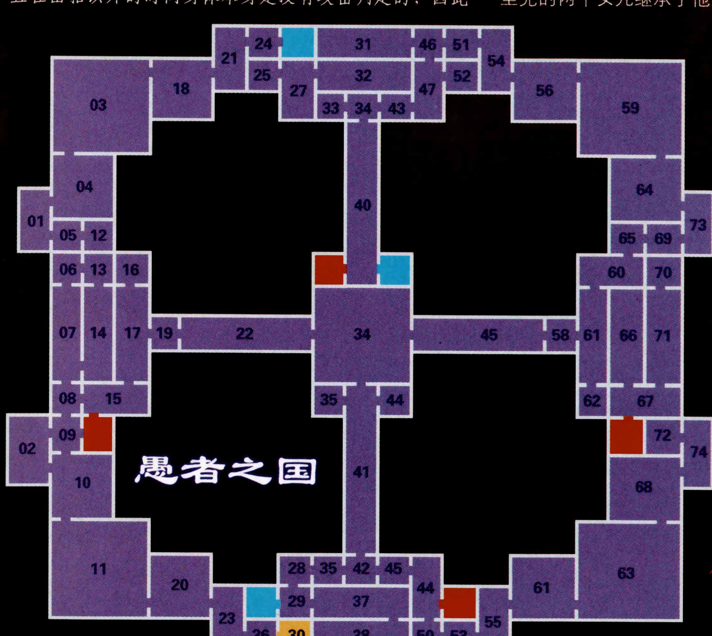
再次遇到斯泰拉，因为两人对普罗奈尔的态度让她非常地不满，看来一场战斗是在所难免了。

◆**BOSS 斯泰拉 HP2000**

开始的时候剑刺攻击范围很小，动作也很明显，而且在出招以外的时间身体本身是没有攻击判定的，因此打起来很简单，而当HP减少到一定程度时，会追加追踪的新月型飞行道具，只要一出现攻击判定都是一直存续的，因此还是比较麻烦，建议用攻击范围比较大的武器来对付，总体来说难度并不高。

击倒吸血鬼少女斯泰拉，同时罗蕾塔赶来，虽然并没有再对两人发起攻击，但是却留下了警告：“如果再妨碍父亲的话，我是不会手下留情的。”离开时斯泰拉身上却掉下了一件东西，捡起一看是一个挂饰，里面装着一张照片，上面印着的竟然是这对双胞胎姐妹和那个幽灵。看起来这里面的关系并不是那么简单，返回“风”那里时，自知无法再隐瞒下去的“风”说出了事情的真相，他就是上一次和乔纳森一起封印了德拉库拉的艾里克·里卡多，虽然在那次战斗里他们成功地消灭了德拉库拉，但是作为非贝鲁蒙多家族的人使用圣鞭的代价，约翰失去了大量的生命力，因此英年早逝。

而普罗奈尔并非是被其他吸血鬼吸血才变成现在这个样子，他本是一个画家，在第一次世界大战中失去了自己的一对女儿，在悲伤与绝望之中他凭借自己的力量成为了一个吸血鬼，也即是一个真祖。而他又认定了艾里克的两个女儿继承了他的女儿的灵魂，因此就把两人变成了吸血鬼。



而之所以现在圣鞭是不能使用的状态则是因为需要里卡多家族的人来解放圣鞭的能力。之所以约翰没有告诉乔纳森使用圣鞭的方法，也是因为不想乔纳森再用自己生命的代价去使用圣鞭。

对于父亲那无言的爱，乔纳森虽然没有再说出什么，但是在心中长年积累下来的心结已经解开，对父亲的怨恨化为了尊敬和悔恨。

之后前进会发现后面那里被墙壁挡住，无法前进，再到45号房间，进入新的画中世界。

愚者之国

这里的地图比较复杂，有左右两条线路，中间道路上的滑摆具有相当威胁，要十分小心。BOSS在最中央。

◆**BOSS 死人军团 HP2000**

使用有追踪效果的鞭子的话会异常轻松。在打掉外壳后还可以使用“千之刃”的合体技对它造成大伤害。掌握方法后可以说最简单的一个BOSS。

取得齿轮后可以通过刚才无法通过的房间。一路前进达到74号房间，来到四幅画中。

黄昏之森

比较简单的地图，路线简单，敌人强度也不高，25号房间需要使用换人的技能让两个角色分别站在两台摩托上，启动后切换操作两人躲避障碍。50号房间是BOSS，在最后的51号房间取得变成青蛙的魔法。

◆**BOSS 半兽鱼 HP1800**

由于这场BOSS战是在水中展开，因此跳跃力大涨，可以连续跳跃漂浮在水中进行攻击。BOSS的攻击方式非常单调，除了放出可以打掉类似种子的东西就只有喷射水枪了。在有水状态时放出的种子会自动漂浮到水面上，水抽干后会自动下落，攻击力相当高，应提早处理，而在它喷射水枪时可以跳到它的正上方连续进行踩踏攻击，由于这个BOSS的HP很少，还是很轻松的。

来到有细通道的房间，变成青蛙可以通过。之后会遇到“老朋友”死神，虽然对它来说现在首要的目标是尽快驱逐妄图夺取恶魔城控制权的普罗奈尔，因此依然无心和两人开战，但是乔纳森的最终目的依然是封印伯爵，这样当然就不能放过为了复活伯爵而活动的死神。

◆**BOSS 死神 HP4444**

死神会在高物防和高魔防模式之间切换，黑色的时候耐物理攻击，白色的时候耐魔法攻击，在两个角色之间选择相应的属性很重要，攻击方式主要有召唤小镰刀，向下攻击和横向攻击，向下攻击只要一直保持移动状态就不会被打中，当死神把镰刀背在身后时就表示要发出横向攻击了，这时一定要一直向相反方向移动。扔出镰刀的攻击方式只要躲在锁链结成的范围之外就可以躲过，而如果主动攻击手的部分可以提前接触这一攻击状态，如果等待自行解除镰刀飞行的速度会越来越快，到最后会很难躲避，还是尽早打破的好，另外就是召唤出爪子进行攻击的招数，如果被打到损失将在200以上，基本等同于一击必杀，但是被抓住后只要召唤出同伴只要同伴的攻击力不是太低都可以顺利解除。

死神似乎并没有拿出全力来战斗，战斗后也并没有受到太大的伤害，只是留下一句等伯爵复活时再全力一战就又一次离开了。打退死神后，乔纳森和夏洛特再次回

到艾里克那里，并得知乔纳森的父亲其实并不知道使用圣鞭会缩短寿命一事，之后才发现但是已经为时已晚。而对于解放圣鞭一事，艾里克依然不表示赞同，不过乔纳森依然自信地认为自己可以使用好圣鞭。另外艾里克还表示，因为一些特殊的原由，本来拥有圣鞭的贝尔蒙多家族直到1999年世界末日的预言到来之前都不能使用圣鞭，因此才会交给莫里斯家族来保管。

这时再去找神父的时候却发现他慌慌张张地从外边跑了进来，脸色铁青，一问之下才知道他已经被吸血鬼咬到了，看样子用不了多久就会变成吸血鬼。不过现在只是刚刚显露出这样的征兆，只要救助及时还不是无法挽回，但是夏洛特现在所拥有的魔法并没有净化的能力，联想到斯泰拉和萝蕾塔一事，两人决定去寻找净化魔法。

净化魔法在热砂之墓所的46号房间里，使用变青蛙的魔法就可以从右下角的位置进入通道，在顶头处可以得到净化魔法。

取得净化魔法后，在神父的面前放出魔法，恢复了精神的神父对两人表示感谢，但是却没有拿出任何报酬，而且还表示酬谢是要到该给的时候才会给。

终于来到恶魔城的最上部，但是通往最后高塔部分的道路却被某种力量封闭了，回到下面的餐厅（114号房间），迎接两人的是已经完全成为普罗奈尔傀儡的姐妹二人，要想见到普罗奈尔就必须先要闯过这一关，但是只有这两人才可以解放圣鞭的力量，面对这样的对手，乔纳森和夏洛特该如何是好……

◆BOSS 斯泰拉&萝蕾塔 HP2500

两姐妹的攻击力虽然非常高，但是攻击方式都比较好躲避，姐姐斯泰拉以近身的剑技为主，攻击范围不大，妹妹萝蕾塔的冰魔法花样比较多，具有相当的威胁，但是基本都是只对前方有攻击判定，所以要经常保证躲在妹妹的身后。合体攻击有两种，一种是妹妹召唤出巨大的冰结晶，再由姐姐斩碎，斯泰拉斩下时有攻击判定，冰结晶的碎屑也有攻击判定。另一种是制造出巨大的冰之刃斩下，杀伤力可达200左右，不过两招同样是只对前方有攻击判定，而且出招时的准备动作非常地长，看准机会一直躲在妹妹的身后就可以安然无恙，另外就是和其他怪物不同，两姐妹的身体本身是不具备攻击判定的，可以放心从她们的身上穿过。总体来是高攻低防，HP也不高，特别是妹妹对物理攻击的抵抗力相当低，找准机会使用千把刀的合体技可轻松结束战斗。

BAD ENDING

在面对双胞胎姐妹时出于无奈，唯有将两人击倒，突然出现的普罗奈尔看到两人就如同又一次失去了自己的亲生女儿一样悲痛欲绝，为了救助两人普罗奈尔放弃了恶魔城带上两姐妹又遁入画中，整个恶魔城也因为失去力量的支撑而崩溃，在坍塌的恶魔城外，两人再次遇到了艾里克，虽然没能救出两姐妹，但是艾里克还是对两人表达了自己的谢意，并且安心地离开了这个世界。

虽然成功地阻止了伯爵的复活，但是逃跑的普罗奈尔一定还会为祸人间，这场战斗还远未结束，下定主意，两人又马不停蹄地踏上了新的征途……

如果之前已经拿到了净化魔法，那么在战斗中只要成功咏唱出来就可以直接结束战斗，并且情节会继续发展下去，但是净化魔法的咏唱时间相当之长，想在战斗中使用出来还是有一定难度的，一般来说可以让男主角装备上21号防御技能在前边吸收伤害让女主角在后面咏唱就可以了。或者等待从上放出冰柱的攻击时用男主角吸引住火力。

当夏洛特咏场出净化魔法后，在神圣光芒的照射下，两姐妹终于恢复了本性，虽然消耗了大量的体力但是两人的生命已经无碍，并且表示马上就可以解放圣鞭的力量。如同已经知道了些什么似的，姐妹二人请求乔纳森在一切都结束后再说起她们父亲的事情。

这时后面将出现四个新的迷宫，并且可以和两姐妹进行对话，在回忆中和最后使用圣鞭的贝尔蒙特家族传人里希特进行战斗，这场战斗只有乔纳森一个人，也就没有合体攻击，所以还是比较艰苦的。里希特的攻击力极高，随便一下都有近200的伤害，但是行动非常地有规律也比较单调，只要使用鞭系武器反复用跳跃中向下攻击他大多数情况也会跟着一起跳，并且都会打空，武器方面如果求稳可以用追踪鞭在他的攻击范围外攻击他，风险相对较小，如果重视攻击力则可以使用黑暗鞭，可以对里希特造成较大的伤害。要注意的是只要玩家使用副武器进行攻击他也就立刻会以飞刀进行还击，所以还是不要在这上面动什么脑筋了。就算操作比较熟练整个过程还是会相当漫长而无聊，而且如果防御力过低的话个别的失误就可能造成前功尽弃，建议在后面的迷宫取得好的装备提升了能力和级别再来打，圣鞭主要是对最后的两个BOSS有特效，过早入手也没有什么太大的意义。

四幅画中并没有什么特定的情节，完成顺序也相对固定。主要是收集一些道具以及完成地图。

冥界学舍

敌人都不是很强，道路也非常简单，除了19号的隐藏房间和8号房间里变成猫头鹰的魔法是必须取得的道具之外，并没有什么特别需要注意的。47号房间里将会有BOSS战。

◆BOSS 弗兰肯 HP

这个BOSS虽然行动迟缓，但是攻击力相当强，主要攻击方式有从手肘放出的机关枪和导弹、电击、跳起踩踏以及近身的抓投。其中机关枪的攻击范围很大出招也很快，但是可以直接用普通攻击打掉，而且只要及时跳起就可以躲过，费血也并不太多。火属性的导弹威力巨大，虽然出招很慢但是一不注意就很有可能被打中，雷击在非常贴近或者相隔非常远的地方都没有攻击判定，跳起踩踏和近身的抓投攻击范围都很小，依然可以在比较远的地方依靠“千之刃”消耗它。

焚烧的堕落乐园

有两条通路，基本是完全对称的，走哪边都一样，要注意的是这里敌人的毒属性攻击很厉害，而且刀摆和火圈造成的伤害也非常大，加上纪录点相对很少，要时刻注意自己的HP，16号房间里有女主角解毒魔法，中毒后应当尽快使用。BOSS在33号房间，在34号房间可以直接传送到其他的画中。

◆BOSS 美杜莎 HP3500

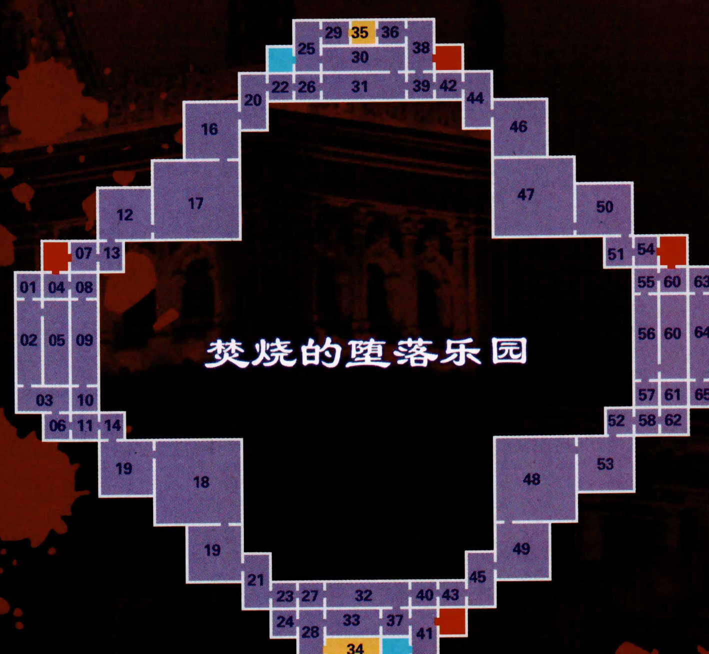
虽然看起来HP很少，但是由于可以攻击到她的时候比较少，打起来还是比较费时间的，而且她的很多攻击方式都是在不知不觉中对玩家造成伤害，所以依然比较危险，主要的攻击方式除了经典的石化光线和放出大量美杜莎的头来进行攻击之外，两种突进攻击还有她来回晃动的身体本身也都是强有力的武器。石化光线可以利用场景中的柱子进行躲避，放出美杜莎的头可以直接用武器打掉，突进攻击的先兆非常明显，两段跳就可以躲开，最后是下半身在地面上形成波浪状的突起进行攻击，要注意的是实际的攻击判定比单纯的身体部分要大出不少，其他就是要小心不要碰到她的身体。

消去之都

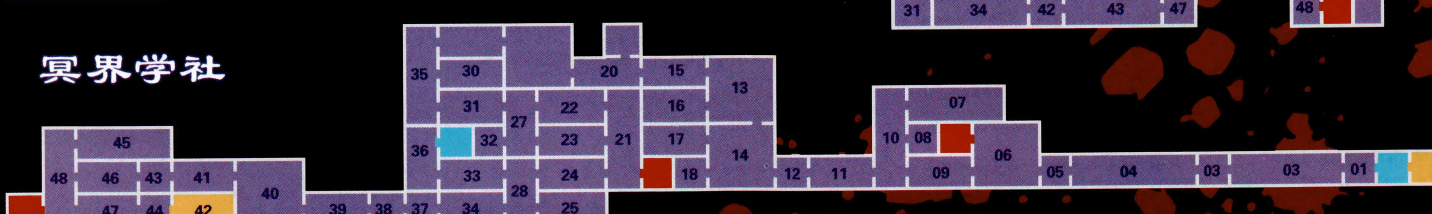
和热砂之墓所的结构基本相同，在5号房间站在流沙里就会直接落到下面的地图里，40号房间里有主角的高跳魔导器，取得之后基本就可以完全不受地形的限制自由进行探索了。49号房间里的合体陨石魔法相当实用，而BOSS在25号房间里。

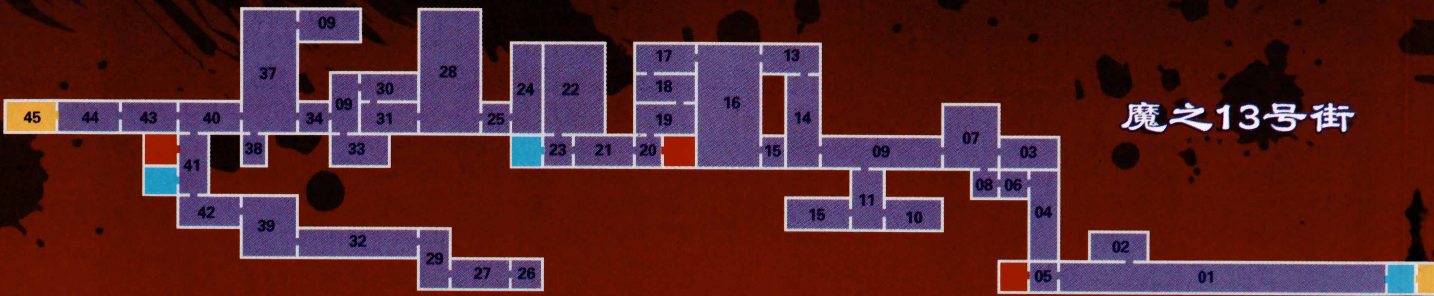
◆BOSS 木乃伊 HP4500

进行战斗的房间非常小，而放出的绷带和背景里的石块都具有跟踪的效果，本来是比较艰苦的一仗，但是由于它自身的动作非常迟缓，而且自身几乎没有主动进攻性，所以用“千之刃”的合体攻击可以对它造成非常大的伤









害。因此难度并不高，而且它害怕火属性攻击，使用在冥界学舍得到的火焰鞭对付它会相当有效。

魔之13号街

一上来就会有火车，召唤出同伴一起推动就可以挡住。整体道路上并没有什么其他的谜题，也没有什么关键道具，这里的道路都比较狭窄，除了有大量红色斧兵比较让人心烦之外还要小心“注射天使”的毒攻击，另外就是注意一下隐藏房间的寻找以及收集地图的完成度。最后的BOSS在43号房间。

◆BOSS 狼人 HP4500

虽然HP比较高，但是攻击方式非常单调，基本就是牛头人的加强版，除了召唤狼群可以带来点麻烦之外其他的攻击方式范围都非常小，只要保持一定距离用攻击距离比较远的武器慢慢攻击就可以了。相对来说是一个相当简单的BOSS。

解除四幅画的封印后，最后的封印终于打开，从来没有想到乔纳森和夏洛特能够来到这里的普罗奈尔误将两人当成是两姐妹。而当他得知两姐妹已经被净化后更是叫嚣着要从新让她们成为自己的女儿，终于理解父亲苦心的乔纳森针锋相对地反驳道那根本不是什么女儿，只不过是满足自己的傀儡而已，真正的家人是需要用心来交流的，面对这样的斥责，气急败坏的普罗奈尔折断了手中的拐杖，拿起画笔对两人展开了疯狂的进攻。

◆BOSS 普罗奈尔 HP6000

这里的BOSS是经过特别处理的，如果不用圣鞭的话其他武器对它造成的伤害可以说是微乎其微。它并没有什么特别的必杀技，但是相对的攻击方式相当烦琐，主要是两道红色的油彩和从画中召唤出来的怪物，前者共有三种形态在发动时会有相应的提示，十字形的可以在原地躲过，>形的和=形的都可以向相反方向移动躲开，威胁并不太大，出现后可以以普通攻击来消掉，应当尽快打掉，不然配合后面的怪物召唤很多时候会相当难以躲避。由画里召唤出来的怪物有三种，第一是招出很多有石化能力的头像，中距离以合体技“千之刃”可以应对，第二是招出上下两个有衰弱效果的巨大幽灵，在底下那个飞出之后两段跳可以躲过，第三是两个有中毒效果的巨大齿轮，一定要离BOSS远一点才有空隙，近身情况下这招几乎是必中的。一般来说在召唤过几次画像后它就会进入画中，虽然看起来没什么威胁，但是由于本身画像所占的空间比较大，行动速度又很快，一不小心就会被碰到，因此在这时还是不要太急于进攻，免得得不偿失。

吞下失败的苦果后，普罗奈尔依然没有悔改之意，依然沉浸在丧女之痛中的他把一切错误都推给了他人：

“你们这些随意发起战争，玷污这片大地的人类，我不会说我自己是正义的，但是你们也代表不了真正的正义！”

“我们是否代表正义这不重要，所谓正义也不过是一种单方面的看法而已，但是，你只是一个不敢面对现实的胆小鬼。与其舍弃人类的身份走上这条不归路，还是接受这样的命运更需要勇气。”

“我只是想要保护我的家人……”

在最后的最后，普罗奈尔依然无法忘记自己的女儿，因爱而生恨的他最终还是倒在了死神的镰刀之下，消除了所有障碍的死神宣布了伯爵的复活后狂笑着离开了。这时返回艾里克那里可以接受他和神父最后的祝福，但是神父依然没有给两人任何有帮助的东西（这都不是必要的时候什么是必要的时候啊……）。

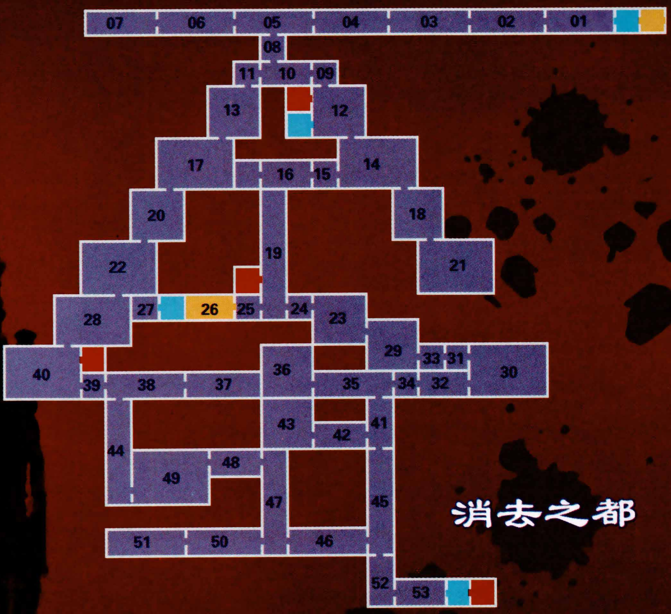
回到恶魔城的最上层，穿过无数先辈走过的那条走廊，乔纳森和夏洛特来到了伯爵的面前，当他挥起圣鞭时死神却挡在了两人面前，随着伯爵的摔杯为号，史无前例的双人决战开始了……

◆BOSS 德拉库拉伯爵&死神 HP6666

对战伯爵，虽然伯爵的攻击方式是简单的初代模式，主要是放出能被鞭子打掉的火球和黑色火球，但是由于死神的存在还是比较棘手的，它会自动进行追踪，并且进行竖直方向的攻击，如果跳跃的线路被封锁会是相当不

■整个游戏中全部怪物会掉落的物品装备表。由于掉落率这一问题因人而异，在这里就不一一列出了。

编号	名称	掉落物品1	掉落物品2
NO.1	ゾンビ	くさつた肉	ボロボロの服
NO.2	こうもり		
NO.3	スケルトン	サモンスケルトン	
NO.4	アッくすアーマー	どうのむねあておの	
NO.5	デスマスク		
NO.6	ザッキーノ	ビロードのマント	カトラス
NO.7	まじょみならい	コットンのエプロン	ウイッチハット
NO.8	スケルトンリブ		
NO.9	ミニデビル	マインドアップ	
NO.10	マッドマン		
NO.11	はんぎょじん	ムニエル	
NO.12	ウネいちご		
NO.13	スカルアーチャー		
NO.14	ユコバック		
NO.15	フォルネウス	パエリア	
NO.16	ピーピングアン	ビヨンアイ	
NO.17	スカル・バーテンダー	トロピカルサンデー	
NO.18	ワイト	ボンチョ	ペンタースナチュラル
NO.19	フローズンシエイド	イヌイットブーツ	
NO.20	アンドラス	ライダースジャケット	ファルシオン
NO.21	インビジブル	メロン	
NO.22	ゴーレム	タフリング	
NO.23	プロセルピナ	フリルのキャミソール	バケツプリン
NO.24	ミミック	カメオのブローチ	
NO.25	ラルヴァ		
NO.26	レライエ	アメジストコルセット	ちょうこう石
NO.27	アルディバディラエ		
NO.28	ゴースト	サモンゴースト	
NO.29	レッドスケルトン		
NO.30	アーマーナイト	ロングスピア	ジャベリン
NO.31	エクトプラズム	アンカース	キュアカース
NO.32	ほねばしら		
NO.33	のみおつこ	フエルトぼう	ホットケーキ
NO.34	グレートアーマー	てつのむねあて	グレートソード
NO.35	カトブレパス	ミルク	うまいにく
NO.36	スライム		
NO.37	マミーいしかめん		
NO.38	ドラゴンゾンビ	グラディウス	ツヴァイハンダー
NO.39	キラークラウン	ジョーカーハンバーガー	
NO.40	コッペリア	ダイアのA	ピエロのカバリェ
NO.41	ハングドホーン		
NO.42	フライングスカル		
NO.43	サンドワーム		
NO.44	ホワイトドラゴン		
NO.45	アンフィスバエナ	パールのディアラ	ルビーコルセット
NO.46	エルギーザ	カラシリス	ウラェウス
NO.47	だいぼうれい		
NO.48	デビルホイール	コーヒー	
NO.49	ボウガンアーマー	シルバーチェスト	ボウガン
NO.50	リリス	サイレンとミュール	リリスコルセット
NO.51	スケルトン・フレイル	モルゲンステルン	
NO.52	スケルトン・ガンマン	サモンガンマン	
NO.53	スラントガーダー	グラディウス	てつかぶと
NO.54	インプ	トライデント	
NO.55	ハーピー	ペンネアラビアータ	
NO.56	じんめんそう	アネモネのコサージュ	
NO.57	メディウサヘッド	メディウサウィップ	サモンメディウサ
NO.58	ブーメラン・スケルトン	ブーメラン	
NO.59	きゃイボン		
NO.60	ベリガンクーゼ		
NO.61	フライングアーマー	ヘブンズソード	
NO.62	ブルークロウ		
NO.63	ふロッグ	ピータン	サモンフロッグ
NO.64	キラードール		
NO.65	キラービー		
NO.66	ドゲザー	モノクル	サークルストーン
NO.67	ビーハイブ	ハチのす	
NO.68	モールどコープス	ベニテングダケ	うまいキノコ
NO.69	グレイブ		
NO.70	トレント	クラブのA	
NO.71	レッドアックスアーマー	マジカルチケット	
NO.72	しょくじんばな	ローズウィップ	
NO.73	スケルトン・ブレイズ	カタール	すとらぃダーブーツ
NO.74	ウイングエッジ	ラハブの冰剑	
NO.75	ワイバーン		
NO.76	エビル	ドクロのマスク	アゴニースフリア
NO.77	スピンデビル		
NO.78	サキュバス	エウロペのワンピース	サキュバスブーツ
NO.79	フレイムデーモン	アグニの炎剑	
NO.80	デッドクルセリダー	ブロッキングメリル	
NO.81	ヘヴイアーマー	くさりつきてつきゅう	ヘビーアーマー
NO.82	マルファス		
NO.83	ファイナルガード	デイフエンスフォーム	ファイナルソード
NO.84	グラシヤラボラス	アシッドバブル	ホットドッグ
NO.85	グールコンバットスーツ		
NO.86	ルーラーソード	ジャドプラーテ	ドラゴンスレイヤー
NO.87	まじょ	旅人のつばひろぼう	マジカルブローチ
NO.88	がいこつじゅ		
NO.89	バスターアーマー	ゴールドチェスト	
NO.90	アーマーどのみ男	ブージ	バーサーカー
NO.91	アマラリックスナイパー	プリン	祝福のアンく
NO.92	オールドアクスアーマー	ヴォウジエ	オールドタイプアーマー
NO.93	ゴルゴン	あつぎりステーキ	ミラーキュイラス
NO.94	スローマスター	3年ミルク	アドレナリンスーツ
NO.95	タンジエリー		
NO.96	デッドと	かつちゅう	ルーパー
NO.97	トード	あひるがし	
NO.98	アリオルムナス	ダルマテイカ	
NO.99	ドードーどり	フライドチキン	ハートのブローチ
NO.100	バイスビートル		
NO.101	アルラ・ウネ	バラのコサージュ	ミューズのディアラ
NO.102	ビフロン		
NO.103	ブラッククロウ	サモンクロウ	
NO.104	マンドラゴラ		
NO.105	ワクワクの木ぶどう		
NO.106	ギロチンデビル		
NO.107	ニュクス	ハートのA	プリンセスコート
NO.108	ミノダウロス	ブローヴァ	ヘラクレスリング
NO.109	モスマン		
NO.110	ラウラ	カクテルドレス	夜空のディアラ
NO.111	サッカーボーイ	スペードのA	
NO.112	ドラゴンフライ		
NO.113	ケツラルクラトル		
NO.114	リッパー	ボークパイ	エビチリ
NO.115	ボイズンワーム		
NO.116	ゴーストダンサー	ダンスのマスク	こうちゃ
NO.117	デーモンヘッド	ふはいドリアン	
NO.118	レッサーデーモン	ドクロのゆびわ	
NO.119	グールキング	サーコート	ロイヤルクラウン
NO.120	ヴァピュラ	イーヴァルワーズ	
NO.121	アイアンゴーレム	プラチナレギングス	プラチナチェスト
NO.122	ダブルアックスアーマー	バーサーカーメリル	エクスポーション
NO.123	デーモン	マナプリズム	
NO.124	こうきどうほねばしら		
NO.125	スケルトン・ファーマー	おにぎり	
NO.126	アラストール	ダマスカスソード	
NO.127	ゴールドスケルトン	ゴールドリング	
NO.128	チュパカブラ	イベリコぶたの生ハム	ペキンダック
NO.129	アムドゥシアス	トールリング	レコード 4
NO.130	バロール		
NO.131	ゲーゴス		
NO.132	ゼファル		
NO.133	アグニ		
NO.134	アバドン	ドコード 3	
NO.135	ドッペルゲンガー		
NO.136	ラルフフェイク	カレー	
NO.137	グラントフェイク	ラーメン	
NO.138	サイフラフレイク	クリームソーダ	
NO.139	デュラハン		
NO.140	ベヘモス		
NO.141	ケレメット		
NO.142	アシュタルテ		
NO.143	レギオン		
NO.144	ダゴン		
NO.145	デス		
NO.146	ステラ		
NO.147	ロレッタ		
NO.148	ブローネル		
NO.149	フランケン		
NO.150	おおかみ男		
NO.151	メディウサ		
NO.152	ミイラ男		
NO.153	ムチのきおく		
NO.154	ドラキュラ		
NO.155	しんそドラキュラ		



利的，应该尽量保证死神和伯爵不要离得太近，这样躲避火球时才有足够的空间。要注意的是虽然死神和伯爵的HP是公用的，但是死神的防御力相对较低，可以集中攻击死神。除了普通的攻击方式，当HP减少到一定程度伯爵会依次放出三种必杀技，第一是变成大群蝙蝠进行突进攻击，直接使用男主角的连续高跳就可以轻松躲过。第二是先由死神召唤无数小镰刀再变化成黑色火球射出，相当棘手的攻击方式，如果处理不好很有可能被瞬间秒杀，最简单躲过的方法就是利用合体魔法的无敌时间来抵挡，也可以集中攻击小镰刀以减少之后黑火球的数量，最后是四分之三场景宽的攻击，只要跑到相反方向的角落里就可以顺利躲过，而且发出这招时通常表示伯爵的HP已经所剩无几，集中攻击死神甚至可以取消这一招。这三种攻击的共同前兆就是死神不会再追踪玩家而是会自动悬停在场景的正中，当遇到这种情况时可以找机会进行攻击并提早做好准备。

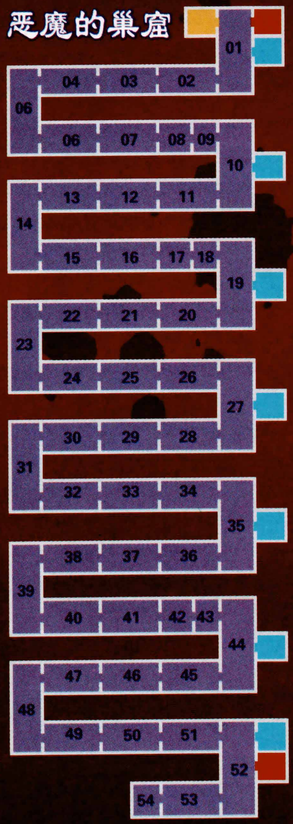
◆BOSS 真祖德拉库拉 HP6666

攻击到一定程度死神会和伯爵合体，变身为巨大的恶魔，变身后的攻击方式其实很单调，一般只有跳起砸地和突进，这两招的准备动作都比较明显，只要不是太贪心就不会被击中，而用翅膀放火球的攻击方式也非常容易躲避，不过要注意的是偶尔会发出正面的镰刀工具，速度很快，还需要跳跃躲避，好在使用这招的几率相当地低，两边同时放出爪子的攻击方式需要交替击退两边逼近的爪子，反复两三次就可以解决，危机时刻一样可以使用合体魔法的无敌时间躲过。总体来说相对第一形态还要简单一些，要注意的是虽然攻击方式比较单调但是每一招都是威力巨大，切忌贪刀。

击倒伯爵后，恶魔城再次坍塌，四人顺利地脱逃，在城外的土丘上，斯泰拉和萝蕾塔再次见到了艾利克.对女儿加以慰勉后完成自己使命和心愿的艾利克从四人眼前消失了.在乔纳森和夏洛特的鼓励下姐妹两人再次振作起来，这次的任务终于告一段落.当四人去寻找神父文森特的时候，这个倒霉的家伙却又不知道从那里气喘吁吁地跑了出来。

隐藏迷宫

通关后当迷宫的完成度达到888%以上时，就可以到艾里克那里接到隐藏迷宫的任务，回到入口处在下层就会出现新的通道，通过画像可以进入隐藏迷宫“恶魔的巢窟”。这里和BOSS RUSH模式类似，一共有六层，每层有六到七个房间，必须要连续战斗，中间无法后退，前几个房间都是一些杂兵的组合，而最后一个房间则是在正常游戏里不会出现的BOSS。每完成一层都可以使用传送点回到最上面的记录点里补血记录，全部完成后可以得到合体技，可以召唤出历代的吸血鬼猎人对敌人进行攻击。在完成后也依然可以在任何一层反复进行挑战。



通关之后的奖励，开始二周目的时候除了正常模式可以选择姐妹模式，而如果解放了圣鞭也就可以开始里希特模式，前者可以使用双胞胎姐妹，两姐妹使用触摸屏进行攻击。而后者里玩家可以使用里希特和小时候的玛利亚进行游戏，两人的移动速度非常快而且辅助技能也都很实用。无论任何模式下都可以选择Normal或Hard难度，在Hard难度下也分三个等级，角色的等级上限分别是50、25、1，这一难度下敌人的攻防能力都有比较明显的提升，如何在Lv1的情况下保证通关相信对任何玩家都是一个挑战。

■全部任务的达成方法和取得的任务报酬，其中有些任务对游戏帮助比较大，应当尽早完成。

No	名称	达成条件	取得回报
1	旅の准备	购买地图并取得一个加血药水ポ-ション后对话	取得魔导器やもりのしっぽ（滑铲）
2	音速のパンチ	去烟雾の街左上方的房间里用打击系武器（空手或者锤子）攻击背景中的肉得到ミンチ后回去对话	得到武器マッハパンチ（拳套）
3	さばくのだいぼうれい	在热沙の墓所右侧一个只有幽灵出现的房间里消灭所有敌人后出现大型幽灵，打倒后回去对话	取得辅助武器せいしょう（圣书）
4	阶段の守护者	消灭10个スラントガーダ-（53号怪物）后回去对话	取得技能ウイツプスキル2（使用鞭子时跳起后可以按↓+Y发出向斜下放的攻击）
5	旋回の奥义	输入→↓←→+Y	取得魔导器スピニングア-ツ（翻滚）
6	疾风の奥义	连续使用3次翻滚	取得辅助武器ソニックアタック
7	幻の鸟の王をさがせ	在消え去りし都巨大蠕虫出现场景的左侧的地方有一定几率出现，会逃跑，建议取得时间静止魔法后再来，打倒后回去对话	取得レアリング（稀有物品出现率上升的指环）
8	咒いに打ち胜て	在中诅咒的情况下进行对话，可带上由118号怪物掉落的诅咒戒指	取得アンカ-スリング（防止诅咒的指环）
9	圣母像の泪	调查愚者之国左下方的圣母像	得到辅助武器せいすい（圣水）
10	炸裂の奥义	使用↑←↓→+Y	取得魔导器（膝撞）
11	神圣なる姿	女主角装备シスタ-フ-ド（在进入愚者之国前一个场景的隐藏房间里）、シスタ-ロ-ブ（在烟雾之街右侧房间的隐藏房间里）、シスタ-シュ-ズ（在进入热砂之墓所附近的房间里）时对话	取得魔法ヒ-ル（恢复HP）
12	幸运の数字	金钱的后三位是777时进行对话	取得增加LUK的魔法
13	精神力の锻炼1	消耗光MP后进行对话	MPMAXUP
14	精神力の锻炼2	取得ビンぞこメガネ后进行对话	MPMAXUP
15	传说のヤリ	把ジャベリン技能（30号怪物掉落）练至Master后进行对话	取得アルカ-ド スピア（阿鲁卡多之枪）
16	精神力の锻炼3	把INT加到100以上再进行对话	MPMAXUP
17	恶魔の巢窟	地图完成率在888%以上后进行对话	可以进入隐藏迷宫恶魔的巢穴
18	グ-ルキングを倒せ	在魔之13号街BOSS之前的传送点下方有很多僵尸的房间里消灭所有僵尸后将出现グ-ルキング打倒后进行对话	取得饰品セイラムリング（毒无效指环）
19	无欲となれ	当金钱为零时进行对话	取得リオネアリング（提高金钱入手率的指环）
20	A级ハンタ-	打倒1500个敌人后进行对话	取得武器ロイヤルソ-ド（皇家之剑）
21	精神力の锻炼4	MND在100以上时进行对话	MPMAXUP
22	S级ハンタ-	打倒3000个敌人后进行对话	取得武器
23	ギャンブラ-	得到スペ-ドのA（111号怪物掉落）、ダイアのA（40号怪物掉落）、ハ-トのA（107号怪物掉落）、クラブのA（70号怪物掉落）、ジョ-カ-（39号怪兽掉落）后进行对话	取得装备ギャンブラ-のメガネ
24	时计の针	把NDS的系统时间设置到12点到1点之间后进行对话	取得魔法タイムステイ-ル（时间静止）
25	毒をもって毒を制す	取得かびパン（黄昏之森左侧捡到）、ベニテングダケ（68号怪物掉落）、ロングソ-ド（可在商店购入）后进行对话	取得武器アサシンブレ-ド（暗杀剑）
26	体力增强1	取得ハチのす（67号怪物掉落）后进行对话	HPMAXUP
27	体力增强2	取得あつぎりステ-キ（冥界学舍最左侧的隐藏房间里）后进行对话	HPMAXUP
28	孤独な演奏会	在冥界学社中间有钢琴的房间里等待大约5秒钟	取得道具ちくおんき（蓄音器）
29	体力增强3	取得5种蛋糕后进行对话	HPMAXUP
30	十字架の祈り	调查魔之13号街里的十字架	取得辅助武器クロス（十字架）
31	体力增强4	CON100以上后进行对话	HPMAXUP
32	失われたペ-ジ	取得本のきれはし1和本のきれはし2（都在隐藏迷宫里）后进行对话	取得武器しん・ぶぐじてん（新武器词典）
33	百战炼磨	打倒100种以上的敌人	取得饰品ル-ンリング
34	圣なる力の熟练者なれ	把クロス（十字架）、せいすい（圣水）、せいしょ（圣书）练到Master	取得合体魔法グランドクロス（大十字架）
35	オ-ルマイティ	取得全部技能	取得武器ステラソ-ド（斯泰拉之剑）
36	大贤者	取得全部魔法	取得饰品スピ-ドスタ-（加速咏唱）
37	ゲ-ゴスにとどめを刺せ	装备商店里购入的白纸の书打倒ゲ-ゴス（隐藏迷宫的第二个BOSS）	取得魔法コキュ-トス

注：任务是随着故事发展和完成度依次依次出现的，完成前面的任务后才会有新任务出现。



玩这个游戏的主要目的，一般来说有两个：一是尽可能地做一番较彻底的培养和收集；再有则是下“地狱”去挑战一下难度。而要进行后者，也是需要前者为其打好基础的。而出于这样的考虑，希望这篇略显仓促的文字会给大家提供一些概括和介绍性的帮助。 □文/唯夜

出阵启示 不要指望承袭，以创业之身去战斗吧！

没错，第一次开始游戏前系统如果发现了2代本传的记录，的确会问你是否继承——不过那也只是直接开启了一些画像之类的无关痛痒的东西，至于前作中26位武将的能力数值、个人技能以及顶级武器等等要素，统统不会继承（这也是“帝国”系列的一贯做法）。即便你在本传中已做到完美，这次也请放下心中的怨念，轻装上阵，从头再来。

争霸演武·逐鹿天下

剧本选择

游戏初期提供了6个地方剧本以及1个全国剧本。随着游戏的进行，一些新的剧本会逐步开启，目前已知的有：姊川之战（完成近几统一战）、本能寺之战（完成川中岛之战）、以及关原之战（完成本能寺之战），以及群雄割据（通关一次或继承前作记录）。

其中“群雄割据”属于假想性质，全部领土的所属武将可随玩家自由配置——注意只有在之前的游戏过程中曾招收或使用过的武将才会出现在备选名单中。另外如果继承过本传记录，那么26位无双武将一开始即可选择（视前作的收集程度不同，不排除继承过来的要素也许会有所变化）。在完成地方剧本后，游戏会询问你是否转入全国统一，如果选“是”则继续游戏（注意这与直接选取全国剧本时的势力分布是不甚相同的），若选“否”则返回标题画面。



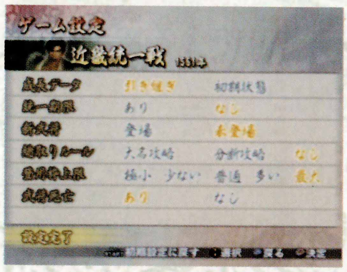
↑继承前作记录就可以直接选用这张地图。

难度选择

一上来天国、易、普通、难以及地狱五个难度就都可以选择——不要看不起“天国”，初期以这个难度进行游戏是个不错的选择。本作的Lv4武器入手没有难度限制，有针对性地培养、锻炼武将在天国里也方便得多，而收集各种策略卡片也是很有意义的资本积累。一般来说，普通难度下敌人的战斗力就够我们的初始白板武将喝上一壶了，要是一上来就直接选择“下地狱”的话，你简直一定会死得相当难看。

PS2	本刊译名：战国无双 2 ・帝国			CERO B
	KOEI	4280日元	2006.11.16	
战略动作	DVD-ROM	日版	1-2人	677KB

环境设定



初次开始争霸演武时，该菜单中有一些项目还无法选择，需要我们在此后的游戏过程中达成一些条件才可以开启。

【成长データ：あり/なし】如果选**あり**，则此轮游戏会继承此前累计下来的武将等级、能力，以及武器等要素——注意是全部武将统一待遇，不是说只有你控制的人物才会继承，敌将同样会以高等级登场，只要他/她在上一轮成长过。如果选**なし**的话，则大家一律以原始状态出场。该选项初期可用。

【统一期限：あり/なし】选**あり**的话，统一时限为50年；选**なし**则是限定到2000年冬……400多年，足够你折腾的了。该选项初期不可用，需要任意剧本完成一次后才能开启（全国或地方性的均可）。

【新武将：登场/未登场】简单明了——你的自创武将是否在本次游戏中登场。该选项初期可用。

【総取りルール：大名攻略/分断攻略/なし】如果敌势力拥有多片领地，在“大名攻略”的情况下，只要攻陷了其大名所在的本处地，则整片势力就全部收归我方所有。如果是“分断攻略”，那么必须将敌势力的本处地与其它领地彻底割断后，此时占领本处地才可以直接吞并整个势力。如果选择**なし**，那么在统一过程中我们就必须老老实实地打每一座城。该选项初期不可用，需要我们在之前的游戏过程中累计登用了100名不同武将才会开启。

【登用上限：极小/少ない/普通/多い/最大】此项决定了可登用武将的数量上限。极小就是限定在6人，与城池数没有关系。少**ない**则是每攻占一城可多登用1人，最多20人。普通是2人/城，最多50人。多い为4人/城，最多100人。最大则是每占一城可多登6人，最多

©2006 KOEI Co., Ltd. All Rights Reserved.

150。该选项初期只开启了“少ない/普通/多い”，另外两项需要我们累计收集了50张以上的策略卡片才可以选用。

【武将死亡：あり/なし】选あり的话，武将会因为一些特定事件死亡或是直接战死，而我们也可以在捕缚敌将后选择是否要砍了他。如果选なし，则游戏中所有的人都不会挂掉，如果你乐意并且够闲，可以让大家都一直活到千禧年……该选项初期不可用，需要我们累计获得了50件以上的武器时才会开启。



↑在争霸中得到的武器可继承到其它模式。

关于数据继承方面还有一些问题需要注意——本次的记录系统可能会令人有些混乱。一般来说，我们会关心的继承要素基本分为四类：武将的成长（级别、能力值、技能等等），军马的等级和能力，入手的武器，以及各种策略和阵型卡片。其中后两者一旦入手，就立即可以应用到其它模式中去——比如我们重开一个争霸演武，或者去模拟演武中打一场战役，会发现刚刚得到的东西都可以选用。

不过动物的成长（我指的是前两者，武将和军马……）却没这么简单，他们必须在彻底完成一次演武并记录后，才可以被下一次的游戏所继承。比如说，我们在争霸演武中将一个白板人物练到Lv10，即便我们在政略画面中做了保存，但只要还没彻底完成统一，那么这个人拿到模拟演武或者新开的争霸剧本中就还是白板一块。反过来也类似，模拟演武所带来的武将成长同样不会影响到一个正在进行中的争霸剧本。

其实关于武器的继承和数据保存也有一些容易使人糊涂的设定，对于这一点，我们将在后文中结合Lv4的入手方法以及武器改造来具体说明。

势力选择

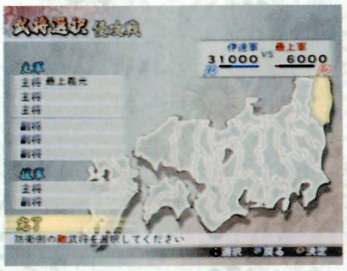
上述步骤选择完毕之后，在地图上以〇键选取自己中意的势力就可以正式开始游戏。第一次开始争霸演武时，除了“群雄割据”这个剧本外，绝大部分势力的武将配置都是无法变更的。不过也有特例：当某势力的初始支配地域不只一个时，非该势力大名所处的地方就可以用□键将原配置取消掉，并塞进自己想要的人物（当然要名单里有才行）。不过在通关一次后（全国或地方性的均可），任意剧本中任意地域的武将配置就都可以随意变更了——但，史实剧本中的大名本人仍然不能改动取消。

另外在“群雄割据”这个剧本中不仅可以随意安排武将，连大名也可以更改了。设定好一块领地之后，其它地域的大名那一项也可以选成刚才的主将（最多可以支配10个领国），这样自己一开始就将拥有大片地盘。



↑如此开局自有妙用，以后我们就会知道。

模拟演武·英雄逞怀



↑你大可以将敌方削减到只剩总大将一人。

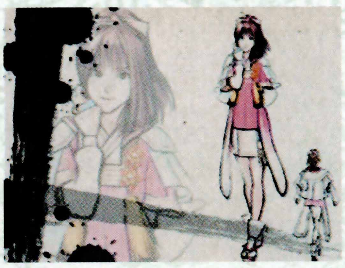
如同以前无双各作中的自由模式一样，我们在这里可以任意挑选战场作战，每张地图都有攻守两方可供选择，经过成长的武将和武器资料也都可以体现在战役中。

除了可以设定敌我兵力对比（优势/互角/劣势）之外，我们还可以更改增删双方的任意武将。你可以把对方设置成光杆司令，也可以让自己在高难度下体验一下“一人复国”的豪迈刺激。

战国图录·风云绘卷

随着游戏进程，我们收集和育成所得的种种要素都会收录在这里。武器、卡片、人物成长什么的不说，历代“帝国”作品中都有着为数众多的画像以及人物台词的收集……这种东西对游玩本身没什么帮助，而且要收齐了就得花大量时间反复地折腾，我个人实在是不想打败了。

前者与本传中的事典毫无二致，简述了游戏中所涉及的诸多人物、地点和用语的真实历史资料，闲暇时看看还是挺长知识的。后者所涉及的内容也十分简单，只是注意“武将能力初始化”这



一项，我们无法选择具体初始化哪个武将，如果动用这个选项，就只能把所有武将全部还原到初始状态。

新武将·乱世几人还

在战国无双1和真三国无双4猛将传中，自创武将的系统是做得比较复杂的，不仅造型上可设定的花样繁多，并且一直在着力体现“培育、成长”的概念，新武将要经过一系列的试炼或战斗才可以最终创建出来，并非选几个选项再点“OK”就搞定的。不过在这一次的帝国中，新武将的编辑又还原到了初始形态——设定好一些项目后就可以直接创建成功了。

编创界面中绝大部分项目的含义可以一目了然，其中第二项为建模造型设定，里面居然还有旋忍的造型？为什么，为什么没有突忍呢……

第三项为决定动作模组，除了传统的三种自创模组外，还可以直接COPY无双武将的招式动作。注意依据造型的不同，这一项里面可供选择的无双武将会有所变化，并不是全部都能选用的，比如说一些男性武将就无法选取稻姬、浓姬、阿国等女性无双武将的模组（否则会被当作变态？）



↑宁宁的模组该是女性武将独有的吧……

CHECK 自创武将的特殊技 | Special Arts of the Originally Created Characters

	特殊技内容	原属无双武将	注释
1	召唤箭矢或枪弹，进行援护射击	岛左近	只有选自创刀时才会出现
	展开防护罩，抵御敌人攻击	织田信长	
*1	前突进攻击，炎属性附加	真田幸村	选择枪或稚刀时会替代上一组合出现
	一定时间内可弹飞碰触自己的敌人	本多忠胜	
2	报名号，增长无双	宫本武藏	援护射击直接为三级的火枪效果
	召唤援护射击（三级蓄力效果）	岛左近	
3	在可以发动奥义的前提下，每Hit都具有属性	浅井长政	直接就可以变为战场上的任何武将
	变身成附近的人物（三级蓄力效果）	宁宁	
4	360度风属性忍术攻击	服部半藏	忍术只有半藏的第三击，
	展开防护罩（三级蓄力效果）	织田信长	
5	投技，抓起敌人丢出	前田庆次	直接出现三个分身
	忍法影分身，一起攻击（三级蓄力效果）	服部半藏	
6	向前方发射式神飞行道具	上杉谦信	——
	架构持续时间内自动反击	宫本武藏	
7	前突进，居合斩	森兰丸	直接为第三级的冰属性
	广范围内冰属性力场发生	岛左近	
8	召唤背后灵，攻击范围扩大	上杉谦信	——
	将军马呼唤至身边	真田幸村	
9	为自身附加随机提升攻、防、速的辅助效果	武田信玄	似乎只有一级的蓄力
	自身攻击力上升，防御力下降	森兰丸	
10	忍数分身，四体同时攻击（三级蓄力效果）	宁宁	直接出现三个分身
	挑发敌人，令其攻击力上升，但防御力下降	阿国	
11	召唤多重落雷打击敌人	立花訚千代	——
	为我方友军随机附加各种辅助效果或回复	阿国	

如果在第三项里选择COPY无双武将，那么“特殊技”这一项就不能更改；若在前面选择的是自创模组，那么这里就可以选取一种配给新武将。

严格来说，游戏一共提供了12套特殊技组合。如上表所示，其中第1-9套是全部自创武将通用的，而10和11是只有选用女性武将时才会出现。另外如果选用了自创刀的模组（不论男女），那么就会出现1的选项，这也是非无双武将中唯一的“特殊技类型”；而如果选用了长柄武器，那么*1的组合将替代1出现。

游戏中的大众脸所采用的特殊技也正是这9套组合中的一种（*1以及2-9），由于除了自创刀+特殊技1的组合之外，其余全部为“蓄力类型”武将（特殊技不会成长），所以当配备了原本有三段的特殊技时，就产生了系统调整。

调整的结果一是浓缩——特殊技只用输入一次，但却直接拥有了原本三段的效果。好比变身这个特技，对于大众脸来说，只用按键一次就可以“嗖”地一声变成任意目标了，实在是好用了很多。当然了，另一类处理结果就是分拆缩减——特殊技只能输入一次，但也只拥有原本某一段的效果。

对于选择了刀、枪、稚刀三种动作模组的新武将来说，自然也会拥有这些特殊技方面的性能变化，诸位在创建武将的时候可以考虑到这一因素。

在固有技方面，即便我们此前选择的是COPY无双武将，这里仍然可以自由设定新人物的固有技能。



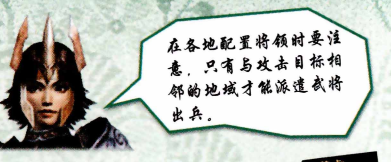
↑可快速发动顶级防护罩，相当令人兴奋。

“能力类型”这一项目决定的是武将的初期基本指数。其中“重量型”除了无双值以外都是最高的，值得考虑。

战斗技能分为奋斗、铁壁、挑发和神速四种，是整个游戏全部400名武将通用的，这些技能在战场上将由非玩家控制的武将自主判断何时发动。

奋斗	自军攻击力上升	铁壁	自军防御力上升
挑发	引诱敌武将进军	神速	自军移动力上升

让我们深入这个游戏最主要的模式
内政谋略与战场操作并重的天下一统



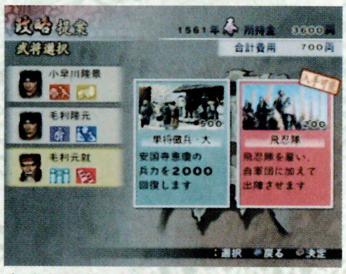
内政·理国治世之途

在选定势力后我们就正式进入了政略界面，游戏将单个回合的时间表述为一个季度，所以一年固定有四个回合，每个回合都将以实行一场战斗或者"什么都不做"来结束。作战无疑是我们的主要游戏内容和目的，不过在那之前，准备工作是不可或缺的。

首先要明确，任何内政工作都是要消耗命令点数的（显示于政略画面右下角），每点选一项指令都会消耗一点。在初始只有一块领地的情况下，我们每回合的命令残数只有1，而随着势力范围的扩大，这个数值也会增加。2块领地时命令点数为2，4块时为3，10块时为4，15块时为最大值5。

政略提案

依照一定的随机性，我方最多会有四名将领各提出两条政略供玩家选择采用，一次只能选择一名将领的提案。提案中若有第一次出现的政略卡片，则其上会有"入手可能"的字样，如果采用了此提案，那么这张卡就会被登录到相应的类别中去，以后我们就可以在需要



↑地方剧本中经常可以刷到一些新卡。

时主动调用相应政略，而不必等待某个武将再次提出它。

换句话说，提案的一大意义也就是刷出各种政略卡来，新卡在此形式下使用过一次后即意味"登记在案"，以后就可以进入政策、战场策或者阵形这三个相应类别中随时选取使用。而且正如前面所说的，不只在这一轮游戏中，绝大部分卡片都是可以跨难度跨模式继承使用的，所以在前几轮争霸模式中我们要努力地"刷卡消费"，为以后的发展打下良好的基础。关于政略卡片的详细说明列表如下，限于截稿时间等问题，其中有些信息可能会有疏漏，见谅。

政策卡 内政

名称	费用	内容&效果	备考
乐市乐座·小	0	增加收入300	——
乐市乐座·大	0	增加更多的收入，金额不定	此金额与自己当前势力范围大小有关
☆金山采掘	500	开采势力内的金、银、矿山以获取资金	需拥有具备"金山"特色的领国，注意采掘过度可能会导致资源枯竭
开垦·小	300	增加指定国的石高5万石	——
开垦·大	700	增加指定国的石高10万石	——
领内视察	300	小幅度增加善政度	——
临时征税	0	小幅度增加恶政度，收入500	——
德政令	2000	大幅度增加善政度	善政度需要达到一定程度
大征发	0	大幅度增加恶政度，同时获取大量资金	恶政度需要达到一定程度

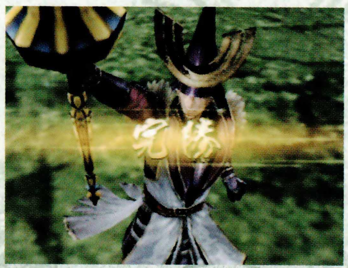
内政系指令基本与金钱收入相关，而资金是本作中至关重要的因素，基本上我们所有的行动，包括出兵都要消费



金钱。不过上面的卡也不是可以随便乱用的，一是关系到行动点数的使用效率问题，二则是要考虑善恶程度的问题。善政度足够高的话，民众会向你赠送松风马，并且统一后的结局也很光明。而如果大施恶政，不仅捞不到什么好东西，领地内还容易发生民众叛乱，并且也容易被敌势力煽动反乱；而且当然的，当个坏蛋最后的下场也不会好，一般在结局中都会看到自己统一后不久就遇刺身亡，国家再度陷入四分五裂……

"金山采掘"前面的☆形标记意味着这一政令卡片的特殊性，它与领地特色直接相关。当拥有具备"金山"特色的领地时，此卡片就会自动出现于政策菜单内，而不需要通过提案获得（也只有当拥有"金山"时武将才会拿出这一提案）。如果我们失去了此类特色领地，那么相应的政令卡也会消失。所有依附于领地特色的卡片都是不会继承的（图鉴内当然还是会收录），下文中此类卡片前面都会加注☆形标记。另外德政令与大征发虽然与地域特色无关，但由于它们有善恶度的先决条件，所以也不会继承。并且在同一轮游戏中，如果善恶程度发生大的转变，之前已经入手的德政令（或者大征发）也是会消失的。

领国石高的多少直接决定了我们每季度的财政收入。另有"全领开垦"这一指令，效果是全部所属国的石高各增加5万石，不过个人目前还没有刷出来。



政策卡 军备

名称	费用	内容&效果	备考
刀剑锻冶	500	刀剑类武器锻冶经验值提升20	领国内若有对应的特色锻冶则为30
长柄锻冶	500	长柄类武器锻冶经验值提升20	领国内若有对应的特色锻冶则为30
特殊锻冶	500	特殊类武器锻冶经验值提升20	领国内若有对应的特色锻冶则为30
总合锻冶	2000	全种类武器的锻冶经验值提升20	领国内对应的特色锻冶为30
普请·小	300	提高指定国的防御度1点	——
普请·大	700	提高指定国的防御度2点	——
全领普请	1500	势力内全部领国的防御度各加1	——
☆马狩	400	捕捉马匹，获得一匹军马	需拥有具备"马产地"特色的领国
军马锻炼	500	增加指定军马的经验值	在拥有非满级军马后才会出现

本作的武器同样分为三种，短剑形图标为刀剑类，长刀形图标为长柄类，而弓弩形图标则为特殊类。每个无双武将的资料中都会有对应的类别标记，以方便我们区分，至于刀、枪、稚刀三种模组，没人会分不清它们的类别吧……

各类武器每升一级所需的经验值都是100，一共有5个Lv（详见后文的武器相关部分），注意每次实行锻冶都可以提升势力的文化度5-6点。

在玩家无法直接参与的防御战中，该领国的防御度就在一定程度上决定了防卫成功的几率，如果防御度为0则必定失陷。当然了，能否防卫成功与攻守双方的军力对比也有直接关系，敌方武将和兵力太强势的话，即便防御度为满值也较难守住。另外不论防卫成功与否，战斗后城防数值是一定会下降的。

利用马狩得到的军马都是Lv1的，并且就个人目前的经验来看，似乎抓不到什么好东西，要找全能的ALL-ROUND型还不如去淘商店。注意军马栏一共只有4个空位，抓满了之后这条指令就无法再用，并且没有空余栏位的话还会影响到特殊军马的取得，所以对于垃圾马大家不要犹豫，趁早拿到商店里卖掉。



↑进商店购物的时候就顺便清理一下马厩。

政策卡 征兵

名称	费用	内容&效果	备考
单将征兵·小	200	单个武将兵力回复1000	——
单将征兵·大	500	单个武将兵力回复2000	——
单将征兵·全	1000	单个武将兵力全回复	——
全将征兵·微	500	自军全武将兵力回复500	——
全将征兵·小	1000	自军全武将兵力回复1000	——
全将征兵·大	2000	自军全武将兵力回复2000	——
军役免除	300	自军全武将当前兵力下降20%，较大幅度提升善政度	达到一定善政度才会出现
临时征兵	3000	自军全武将兵力全回复，同时大幅提升恶政度	达到一定恶政度才会出现

征兵这一部分没什么好补充的，回复得越多花得越多，若想在这上面省钱，就努力在战场上好好表现吧。与敌军缠斗的时间越长损失可就越大。当然了，这件事做起来远比说起来难得多，敌我双方的将领每被击退一次都会损失相当兵力，而在高难度下，常常我们自己的生存都自顾不暇，更别提友军了。一旦阵形被克，自军武将很可能败走得极快，要一定注意。

不过毕竟我们自己的命更重要一些。大家要特别对地狱难度下敌人的攻击力有充分的心理准备，个人感觉它比本传里还要夸张一些。尤其是本作中经常会遇到数将合攻据点的情况，这时一定要尤其注意他们会致命的冲刺攻击。



↑在卡片、技能等没准备好前，慎选地狱。

政策卡 人事

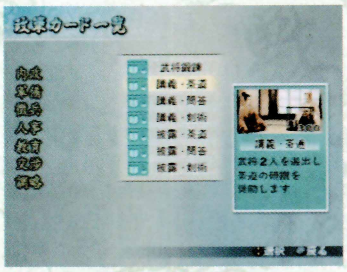
名称	费用	内容&效果	备考
领内人材搜索	400	于自势力范围内搜寻武将并收用	——
全国人材搜索	600	于全国范围内搜寻武将并收用	——
近邻人材登用	500	尝试招收自势力或邻国的武将	——
全国人材登用	700	尝试招收全国范围内的武将	——
家臣募集	1200	于给出列表中选取一人收用	——

"搜索"与"登用"的区别在于，前者是从还未出现的武将中由系统决定一人并尝试录用（有可能会失败，找不到合适武将或者对方拒绝仕官）；而后者则是由玩家从一份名单中选取一位目前在野或者隶属其它势力的武将（同样有可能会失败，尤其当你尝试拉拢他国人才的时候）。

家臣募集也是从一份名单中选取一位目标武将，这份名单比较小，不过能保证必然成功。此外参考一些资料可以得知还有"赤心劝诱"的卡片，个人目前同样尚未入手，具体效果暂时不明。但从名字来看估计是对屡招不来的武将有特效，而出现条件也许是登用指令多次失败后才会出现？

政策卡 教育

名称	费用	内容&效果
武将锻炼	600	增加指定武将的勋功
讲义・茶道	300	指定两位武将比赛茶道，一方可提升能力数值，并可能习得对方技能
讲义・问答	300	指定两位武将比赛问答，一方可提升能力数值，并可能习得对方技能
讲义・剑术	300	指定两位武将比赛剑道，一方可提升能力数值，并可能习得对方技能
披露・茶道	800	选出8人进行茶道比赛，前4名会提升能力，并可能习得技能
披露・问答	800	选出8人进行问答比赛，前4名会提升能力，并可能习得技能
披露・剑术	800	选出8人进行剑术比赛，前4名会提升能力，并可能习得技能


↑三种讲义是培养武将的重要手段。

教育是很关键的一类指令，在全国统一的后期，当我们有足够的财力和精力集中搞内政的时候，除了刷卡之外，教育培养武将就是最主要的内容。关于此类卡片的详细解说，请参见后文的武将培养部分。三种“讲义”是比较常用的手段，因为参与的武将是由玩家明确选定的，这样培养就可以很有针对性。而“披露”的人数虽然多，但却是由系统随机选出的，常常很没有效率。

当然，所谓“比赛”只是游戏的一个说法罢了，而具体到结果的话，基本是综合实力强的一方会提升数值并学习到对方的技能，所以参与讲义的两个人的综合能力应该尽量相当，这样多次下来二人就都有机会成长。

基本上，茶道、问答和剑术各对应一些指数的提升，比如茶道会提升体力和无双，问答一般对应防御和瞬发，而剑术主要针对攻击和运等等。虽然具体对应关系目前还不甚明确，不过反正我们一般在考虑主攻教育的时候，金钱和行动次数都不是问题了，所以上来一通灌输就好，这个时候填鸭式才是硬道理。

传说还有一条“讲义・总合”的指令（至于我的刷卡人品就不用再重复了吧），仍然是可以指定锻炼两名武将，而具体效果应当是一次提升多项能力并可能获得复数技能吧。

注意实行教育的前提是势力要达到一定的文化度，不过要求并不高，100左右就可以了。

政策卡 交涉

名称	费用	内容&效果	备考
短期同盟	400	与指定势力结盟四回合(一年)	——
长期同盟	1000	与指定势力结盟十二回合(三年)	——
共斗依赖	500	请同盟国出兵支援战斗	邀请只有该回合有效
劝告	400	劝降其它势力	成功后该势力武将自动加入
手切	300	破弃之前与某势力所订立的同盟	
☆官位奏请	500	向朝廷申请更高的官位	领国中须有朝廷，“山城丹波”的独有特色
☆よろず屋	100	指派一名武将到商店购物	需拥有具备“よろず屋”特色的领国
☆勘合贸易	1000	进行勘合贸易	领国中须有贸易港，全国剧本中，“安云周防”的独有特色
☆南蛮贸易	1000	进行南蛮贸易	领国中须有南蛮港，全国剧本中，“肥前筑后”的独有特色

提出同盟是不会被拒绝的，在中前期的发展阶段，积极同盟是保存实力、有效率扩张的好手段。并且同盟国向其它势力发动侵攻或者被攻击时，会请我方派遣一名武将进行同盟共斗或同盟支援，只要同意并成功完成战斗，就会收得数千元的报酬，这在创业期可是不小的资金。

提案中的同盟卡是已经确定了同盟目标的，不过我们通过政策卡提出的同盟则可以自由选定目标势力，十分方便。

“交涉”类别中有四条指令都属于地域特色绑定，在全国地图上，朝廷以及两种贸易都各属一个地域独有，而这些地点自然也就成了重要的战略目标。而在地方剧本中，考虑到玩家的方便，都会在那片区域中选取几个国家分别配备商店以及贸易特色（两种贸易可能只有一种）。不过注意，当我们统一地方并移行至全国剧本后，这些由地方政府临时配备的特色该取消的都会取消，统一服从全国地图的安排。

官位加增会大幅提升势力文化度以及增加收入，能否申请到更高的官位是与当前的势力范围密切相关的。

两项贸易对于武将稀有技能以及特殊军马的获取有至关重要的意义，后文将详细说明。进行这两种贸易会带来收入，金额从几百到一千多不等，成功的话自然就会回本儿。如果通过贸易获取了新的技能，那么同时还能提升文化度5点。

至于商店中的内容则分为武将技能购入、在野武将雇用，以及军马的买入和卖出四项，建议当金钱和行动点数都充盈时再集中精力到这里血拼吧。


↑这是大地图上唯一拥有贸易港的地域。

政策卡 调略

名称	费用	内容&效果	备考
寝返工作	800	劝说指定武将于战斗中叛变	只在该回合战斗中有效
煽动	300	煽动其它国家的民众造反	可以造成对方的财政损失
谋反	400	煽动其它势力的武将占据其所在国独立	
强行军	1000	不处于与目标相邻领国的我方武将也可以强制参加战斗	只于该回合战斗有效 ——
诱引	600	诱使指定势力来进攻我方	——
出奔工作	500	劝说指定武将脱离其所属势力下野	——
流言	600	破坏其它势力间的同盟关系	——

调略类的指令卡，基本上都是有着失败几率的。不过反过来一旦成功，以谋略达到削弱敌国实力或者强化自军优势，比起战场上直接以武力降伏的做法，是另有一份成就感的。

如果敌武将在战场上意图叛变（可能是由于我方的寝返工作，也可能是由于对方与其大名的亲密度低，这时即便我们不主动做什么他也有可能叛变），系统都会给出提示，并要求我们在一定时间内完成某项任务，如果达成的话对方会立刻叛归我军。这些任务内容都很简明，一般不外乎“完成100连击”、“将我军据点扩展到指定数量”，以及“将目标武将打至半血以下”等等。注意在任务发生期间如果将敌目标武将击退的话，是会直接导致失败的。

另外我军武将也有可能发生叛变行为，这时我们同样也需要以完成小任务的方式来阻止。比起拉拢敌军失败来，我方内部的叛逃所导致的损失经常会更大，所以尽量带与自己亲密度高的武将来防范这种情况的发生。

当敌国十分强大时，诱使敌势力进攻我方是一个削弱敌人的不错手段。因为防卫战中时间到算自方胜利，所以我们可以没有压力地尽量多次击退敌将，达到大幅削减对手兵力的目的。然后下一回合再立即进攻，这时敌国常常无法回复多少实力。


↑在高难度下有时此类任务可不容易达成。

战场卡 战场工作

名称	费用	内容&效果
据点半数确保	1000	战斗开始时，我方就拥有接近地图上一半的据点
据点中立化	1500	战斗开始时，除双方本阵外所有据点均为中立状态
战斗时间延长	400	战斗限时延长10分钟
战斗时间短缩	1000	战斗限时缩短5分钟
一揆同心	500	侵攻战时，在战场上会出现支持我方的敌造反民兵
质量向上	500	提升战场上各种辅助和回复道具的效果

在游戏难度不高的时候，据点中立化是非常好用的速攻型卡片。当然，最好我们同时还能配备一匹高速度的马（或者是加速阵型），这样开局就可以直冲敌本阵，并且一路上不需要战斗就能把据点占据并连接起来（占据据点必须进入它木栅栏的范围内，不要以为路过看一眼就可以了）。一般当我们逼近时，敌军最多也只占领了其本阵外围的一圈据点，夺过来并不难，这样总体作战用时就大大缩短。意在快速抢占大片领国以便培养武将的争霸游戏中，这是非常方便且节省时间的做法。

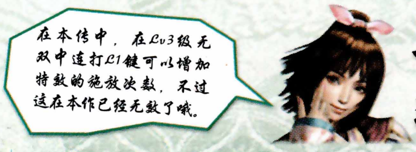
在高难度下，我们仍然可以利用此卡达到快速占有据点的目的，在不少地图上，其效果要优于据点半数确保的卡片。不过这之后建议稳扎稳打，而不要像低难度时那样一气冲入本阵，敌将在其控制范围内合流可不是闹着玩的，如果不想死得很难看就莫逞匹夫之勇。


↑中立化后直袭敌本阵，可大幅缩短用时。

战场卡 部队工作

名称	费用	内容&效果	备考
自军补充加速	400	我军部队补充速度上升	——
敌军补充迟滞	300	敌军部队补充速度下降	——
获得勋功增大	600	该场战斗中由玩家控制的武将所得勋功翻倍	——
物见	100	在战斗中可以了解到敌武将当前的行动目标	——
兵力温存	1200	体力回复时，兵力的下降量减半	注意，我们在战场上每次回复体力时，是会导致兵力有一定下降的
敌援军阻止	800	阻止敌方增援登场	该回合战斗有效
包围	700	对于战况不利意图逃跑的敌将，我军会主动采取包围战术	——

在本作中，建议“获得勋功增大”这条指令不要那么积极地使用，尤其当所控制的武将是你很喜欢并想重点培养的人物时（一般来说经常是这样吧），在前期技能不足的情况下不要让他们过快升级。原因下文中我们会讲到。



善加利用各种谋略与教育指令的性能
将喜欢的武将培养成真正的战国无双

战场策 部队补强

名称	费用	内容&效果	备考
枪袭队	200	部队中加入枪袭队	若有“刀锻冶”特色的领国，雇用费减半
骑马队	300	部队中加入骑马队	若有“马产地”特色的领国，雇用费减半
铁炮队	300	部队中加入铁炮队	若有“铁炮锻冶”特色的领国，雇用费减半
突忍队	600	部队中加入突忍队	若有“忍びの里”特色的领国，雇用费减半
飞忍队	400	部队中加入飞忍队	若有“忍びの里”特色的领国，雇用费减半
旋忍队	600	部队中加入旋忍队	若有“忍びの里”特色的领国，雇用费减半
爆忍队	500	部队中加入爆忍队	若有“忍びの里”特色的领国，雇用费减半
女丈夫	300	除据点兵及一些特殊兵种外，其余全部士兵都变为女兵	算是恶搞性质吧



一般来说，雇用这些特殊兵种对我方没什么太大帮助，但其若作为敌军登场，很多时候可就是相当烦人了。想想在战国无双1代中频繁出现的各种忍者特种部队吧（那时真是经常令人无名火起）……他们的直接伤害未必很大，但干扰能力一流，敌武将在其配合和掩护下的威胁性大增，高难度下遭遇时一定要小心。

战场策 战场计略

名称	费用	内容&效果	备考
一击捕缚	1600	击倒敌武将就必定能将其捕缚	注意发动时间内自身能力值减半
兵力回复	1200	战斗中我方全军兵力自动回复	——
兵力削减	1200	战斗中敌方全军兵力自动削减	——
伏兵	600	于敌军周围出现奇袭部队并一齐攻击	——
说得	700	令敌方一部分士兵倒戈加入我军	——
鼓舞	400	我方全军的士气值提升至最高	——
大喝	300	降低敌方全军的士气	——
牛步	400	发动后一段时间内，敌全军移动速度下降	——
调达	300	发动后一段时间内，我方武将会自动随机吃到各种辅助或回复道具	——
荒稼	200	发动后一段时间内，攻击敌人会掉落金钱	类似于本传中的无限城奖励或者秀吉的特殊技，一击一块钱

CHECK 阵形相克要素 Key to Victory, the System of Units Formation

阵形是本作相当有意思的一个特色系统，它的引入深化了战局变化，使得谋略的意味加深了不少。



↑阵形优势的我方将全员移动速度上升。

所谓阵形，从本质上说也就是为全军带上一些辅助附加效果。敌我双方都会采用阵形，这里面就必然有一些相生相克的关系。有实战意义的阵形分为攻击、防御和移动，每一个又分为三个级别，所以共三类九种，它们是循环相克的关系，具体为：攻击克移动、移动克防御、防御克攻击。不过阵形本身的级别差又可以反过来弥补一层相克关系。比如由于移动克防御，那么移2的卡就会克制防2，但如果另一方拿出的是防3，那么虽然性能上被克，但由于级别高出一级，所以可以抵消掉被克制的效果，最后表现出来的就是双方互等的关系。同理可知，如果是移1对防3的话，那么移动卡反过来会被克制住。如果双方都是同类别的阵形，那么自然等级高者胜出。

注意，阵形必须在自身占优的情况下才会发动其对应的辅助效果，互角的局面或者被克制的场合是完全失效的。不被中断的情况下，每个阵形的有效持续时间都为5分钟，5分钟后自动转为“无形之阵”，这其实也是一种阵形卡，是初始默认的东西，但它没有任何辅助效果，并且会被其它任意阵形克制，所以也就是我们创业伊始一穷二白时才被迫采用的，不纳入策略考虑。

当前阵形的维持需要战场上至少有三名己方武将，利用这一点，一旦自己的阵形被克制，就尽快击倒敌将，将他们在场上的数量削减到三人以下，这时阵形就会立即被破坏掉，转为无形。

与战场策一样，每次战斗我们最多也可以配备5张阵形卡（无形之阵不占这个名额），并以消费pts的方式在战场上使用。所谓pts，也就是制约阵形变换的一个规则，否则若可以随时变阵，也就丧失战略考虑的意义了。在战斗开始前我们就会有一定的pts值，注意这个值与出阵武将的数量和战力有直接关系，其中若有大名、军师或者四天王级别的将领，还会获得一定的加成。此时pts的高低决定了我们能否直接以高等级的阵形卡开局。如果一个武将的提案总被采纳，就可能会被提升为军师；而总是随军出战且成绩卓著的将领则可能会获得



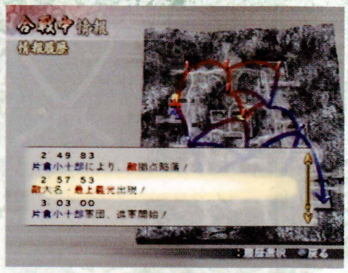
↑开局只能装备2级阵形是常见情况。

四天王的封号（不能是大名本人）。但这些毕竟不是一开始就能有的，所以一般中前期甚至更长的时间内，即便我们以完整阵容出阵，开场前的pts也可能只是在140点左右的水平，这个时候只能装备2级卡片，要求180点的3级卡片是无法装备的。

但千万记得，不要想着把这些pts省下积攒到战斗中去——不论你之前有多少点数，开局后永远是从0开始计算的，战前的pts不用白不用。

阵形卡于战斗中也可以进菜单自由调换（只要pts够），要善于针对敌人的状况作出改变，不过开局前第一次装备是有运气因素的，因为那时我们看不到敌人的初始阵形，说白了，一开始只能蒙一下了。不过这时也有一些应对方案，建议尽量装备高级的防御阵形，因为它面对攻击卡有较高的几率胜出，而即便对方用速度卡克制了你，相比之下威胁也并不是很大。

战斗中的pts会以一个固定的速度增长，180为最大值，我们每次变阵都会扣掉卡片所对应的消费值，然后pts会在此



↑将蓝线连到敌本阵就可以逼出总大将。

基础上重新增长。所谓后发制人是核心思想，看敌人的手段如何再施以对策。另外不要一味带3级的卡片出阵，它消费的pts太多，有时可能会贻误变阵战机。

最后注意一点，正如一开始所说的，阵形其实就是一种附加效果，它其实与实际战斗中武将的行为和站位没有关系——不是说摆成鹤翼之阵后武将也必须要跑到相应位置上去的。不必担心阵形的选择会影响武将当前的移动路线和目标。

阵形卡 阵形分类

阵形名称	购入金额	pts消费	效果说明
鱼鳞之阵	600	60	攻击Lv1，我方全军攻击力上升
雁行之阵	800	120	攻击Lv2，我方全军攻击力上升
锋矢之阵	900	180	攻击Lv3，我方全军攻击力上升
鹤翼之阵	500	60	防御Lv1，我方全军防御力上升，同时体力自动回复
方圆之阵	700	120	防御Lv2，我方全军防御力上升，同时体力自动回复
偃月之阵	800	180	防御Lv3，我方全军防御力上升，同时体力自动回复
长蛇之阵	500	60	移动Lv1，我方全军移动力以及士气上升速度提高
衡轭之阵	700	120	移动Lv2，我方全军移动力以及士气上升速度提高
车悬之阵	1000	180	移动Lv3，我方全军移动力以及士气上升速度提高

自然，等级越高，卡片的辅助效果就越明显。其中个人尤其要推荐一下移动Lv3的车悬之阵，一旦发动，其加速效果之明显绝对会超出你的想象！尤其是左右方向上的移动，其身影之迅捷堪称鬼魅一般。

注意在政略菜单中，战场策和阵形这两部分中所显示的卡片只是商品列表，我们要在此购买后才可以将其纳入“库存”，并于战场上使用。这两种卡分别最多可以各配备5张，如果之前买卡超出了限制，系统会要求进行舍弃选择。

战场策和阵形卡也都是一次性消费的，只不过在战斗结束后我们经常还可以缴获此类卡片。但即便缴获了此前不



↑高速移动的状态下回避敌军是很方便的。

曾拥有的卡片（阵形卡的话比较常见），系统是不会因此就将这张新卡登录的，它还是一张用完就没的卡，我们也不能随时买到。总之要真正获得新卡，就必须通过提案的方式。

战事·武者存义之举

由己方据点延伸开来的控制范围显示为蓝色，相对应的，敌人的势力范围则为红色。双方军队在各自所属的势力范围内会提升士气和战斗力，越是深入腹地，这种效果就越明显。

敌人腹地的据点若强行攻占也是可以打下来的，但敌本阵除外——除非将一条蓝线由我方本阵一直延伸过去抵达对方本阵，否则无法将其制压。也只有延伸出这样一条蓝线后，敌总大将才会登场。

进入某个敌据点范围时，画面右上角会分别显示出双方对此据点控制力，红色小人像代表着当前敌人的据点兵长数目，另外如果对方武将跑进此范围的话，也是会被算做防守力量的。只有把红色头像数量降至0，并留守数秒钟之后，这个地点才会被我们抢占过来。

同样于画面右上角会分别标出两方武将可以复归的最大次数，每复归一次消费1，这个次数用光了的话，武将再被踢飞就无法返回战场了。

基本上，敌将被捕缚的几率与被击倒时的兵力和士气成反比，与其当时所处的位置成“正比”——所谓正比的意思，也就是越深入我方腹地，这个几率就越高。同时敌人的兵力和士气越低，就越容易被捕缚。如果对方的兵力已经见底儿，无论在哪里被击倒都一定可以捉到。对于可以捕缚的敌将，其身上会环绕着四颗亮点作为系统提示。

当自势力的文化度超过500时，在战前准备画面的“武将情报”这一项会增加“配置”功能，也就是说在战前准备时可以自由安排己方各兵团所处的位置（当然只限于自军据点），非常有用。这一设定在争霸演武中不能继承，每重开一个游戏就必须再从头增长文化度来重新入手。不过只要在争霸演武中获得过一次，模拟演武中的各个地图就都可以永久利用这一功能了。

大和形势图·全国剧本

全国地图上的一些地域在地方剧本上有时会分给几个势力，拥有各自分开的特色、城防以及石高。不过所谓局部总要服从整体的，地方战完成后，这些设置都会被还原到这份全国剧本的配备上。如果你在地方统一前夕已经拥有了两种贸易和商店等特色，不妨别急着推进，集中发展一段时间，不然到了大地图上，也许这些特色就会被系统抹掉了。这里特别整理了全国25片地域所对应的本传地图，方便一些系列老玩家上手就可以直接对战场有所把握了解。在开始的几次争霸演武中，对各地对应的地图还不甚熟悉时，这也算是一些提示吧。



地域	特色	对应本传地图
北陆奥	飞天の才，马产地	三方原
南陆奥	骑战の技，金山	江户之阵
出羽	坚守の技	长谷堂
常陆下野	调马の技	手取川
相模武藏	练心の技，忍びの里	小田原东
越后上野	猛攻の技，金山	川中岛
越中加贺	俊足の技	手取川(水浸地图)
越前若狭	调马の才	金崎
甲斐信浓	坚守の才，马产地	上田城
骏河远江	练心の才，金山	三方原
三河	锻身の技	长筥
尾张伊势	开运の技，よろず屋	小牧长久手
美浓飞弹	锻身の才，刀锻冶	小田原西
近江伊贺	俊足の技，忍びの里	小谷城
山城丹波	练心の技，朝廷	山崎
摄津大和	猛攻の技，よろず屋	海贼讨伐
纪伊	俊足の才，铁炮锻冶	山贼讨伐
播磨备前	练心の才，刀锻冶	大坂之阵
安芸周防	坚守の技，贸易港	关原合战
伊予	飞天の技，よろず屋	海贼讨伐
土佐阿波	骑战の才	贱岳
筑前丰后	开运の才，よろず屋	姊川
肥前筑后	锻身の才，南蛮商馆	川中岛
肥后	锻身の技	金崎
萨摩日向	猛攻の才，铁炮锻冶	九州征伐

成长·立身创业之路

武将培养

记住一句话，“教育从娃娃抓起”。本作中能力数值可以上限突破了，不过前提是要该武将达成千人斩（争霸或模拟均可）。体力和无双的真正上限是350，而其余指数则是250。如果一个Lv1的武将，在拥有全部成长系技能的条件下，升至20级是绝对可以全满的。但以个人经验来看，如果人物已经升了几级，成长系技能又不太完整的话，那即便上限突破到了20级恐怕也会长得不完美。所以大家杀人购物都要趁早。

建议的流程是先通关一次（这样就可以自由安置势力范围和武将了），然后做一次武将初始化——如果你在之前已经不



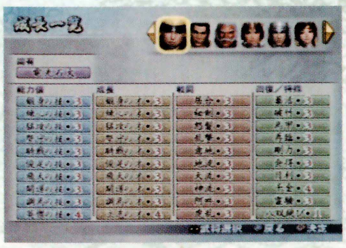
慎把无双武将练了个半吊子的话。这之后去“群雄割据”的地图，把一片多国的势力划给自己，并把所有的无双武将都扔到里面去——如果你真的想把300多个大众脸也完美了，那当我什么也没说。这之后再配上几个大众脸武将，然后把其余领国划分成尽可能少的势力分派给几个光杆司令，记得设计成令自己可以直接攻打他们的本处地。然后就以天国难度开始，派大众脸出去将对手灭到剩一家的时候就与其同盟（这最后一家最好当初就只给他一块地），然后就安心在家发展内政逛商店吧。记得在一开始的时候把时限设定到千禧年，现在的重点就是购买和学习技能——

与本传一样，所有的普通技能都可以在商店里买到。至于特殊技能，反复进行勘合和南蛮贸易就都可以习得（建议先将其对应城市安云周防以及肥前筑后的石高和防御度都提升至MAX，同时还需要势力有较高的文化度，不过这都不是问题），以个人经验来看，一般从南蛮贸易中会取得英杰、再临和千金，而从堪合贸易中会入手立志和虎乱。入手后是全员都会的，不过注意它们目前还是“蓝色”的技能，也就是说与那种由地域特色提供给武将的技能的性质相同，其实是不属于角色本身的，过关后无法继承。不过别急，教育乃立国之本，这个时候就疯狂地用“讲义”互相上课吧，这些稀有技能也很容易就能互相学会，而且此时是真正地带在身上了。至于最右下角的特殊技能，是“八双跳”，跟队伍里的忍者学习就可以会得了。本作中，最后人人都可以二段跳……

技能全齐后就统一过关吧，然后拿这些武将分别去模拟演武里混千人斩，此时大家都是上好的坯子，可以放心大胆地升级了。都千人斩后若嫌打关升级慢，就像之前那样再开一次争霸，这次用“武将锻炼”给大家狂灌经验值就好。

至于千人斩的关卡，实际上没什么好推荐的，大部分关卡其实都OK。选天国难度，令我军其他武将防守本阵，自己开局直冲进敌本阵砍人即可，由于无法制压，敌人会一直涌出。记得别积极地杀敌将，否则敌兵力会下降过快。

如果在20级的时候才去做上限突破，但又舍不得初始化，也还是有补救办法的——通过教育继续增长能力。不过请相信我，这样绝不如初始化从头来有效率。



武器锻冶

在对应种类的锻冶达到Lv4后，在之后的任一战斗中（争霸演武限定）达成500人斩，战斗结束后就会入手所操纵武将的Lv4。此方法全部400名武将+自创人物通用。而在锻冶等级到达最高的5级后，就可以对Lv4进行改造了——武器所有的性能，从属性到各项参数到基本攻击力都可以改造。

所有武器在入手一次后就都可以在模拟演武中自由选用。不过若再开一个争霸演武，则还要从Lv1开始锻造。不过每达到一个新的等级，以前拿过的或改造过的武器就会自动入手（Lv1–3）。若以前拿到过相应的Lv4武器，那么以后只要锻冶达到4级后随意进行一场战斗（没有杀敌数的要求），战后就又会入手了。

不过要注意，新鲜入手的Lv4永远是游戏初始默认的那一把，即便你在之前的周目里曾苦心把Lv4改造成了极品，但除了那一次游戏之外，那把Lv4·改其实只能在模拟演武里用。

当我们又一次入手4级武器并拿着它再进行一场战斗后，系统会提示你发现当前武器与它的“累计DATA”中的武器数据不同（如果你以前改造过Lv4），问你要保留哪一把。不论你选哪个，你手里拿的武器都不会因此变回之前改造过的产物。恰恰相反的是，如果你选择了保留当前武器，那么这把初始Lv4会将你之前苦心打造的Lv4·改给覆盖掉的，请一定慎重。

以上，祝大家武云昌隆。

军马收集&育成

在南蛮贸易和勘合贸易中，有可能会分别获赠特殊军马“放生月毛”和“汗血”，另外在广施仁政的情况下（不停地颁发德政令），民众会有一定几率送你“松风”，不过这些的前提都是马的栏位要有空格，这一点请一定注意。

同本传一样，放生月毛拥有“不落”属性，而汗血的“红莲”仍然是撞人追加火属性。松风虽然是三项指数全满，但却没有属性。本作中马的属性其实共有四种，除了上面两个外，还有“运增加”以及“获得勋功增加”。而找一匹好的马坯子是可能培养出双属性+三项全满的。这样的马只能是商店中售价3000的一级马。买来后先用“军马锻炼”指令集中灌经验值升上几级，这是为了能先凹到双属性（当然要S/L），成功之后再让有军马成长率增加的特技的武将带着它上阵征战，最后就是一匹完美的军马了。

注意除了上述三匹特殊马外，其余普通马的外观、特点、名称等等元素互相之间都是随机搭配的。



↑如此的性能，如此的名字……经典！



PS2	本刊译名：传颂之物 献给逝者的摇篮曲				CERO
	AQUAPLUS	7140日元	2006年10月26日		
冒险战略	DVD-ROM	日版	1人	128KB	

传颂之物(**うたわれるもの**)是由日本Leaf公司发行的AVG＋S-RPG游戏。游戏讲述了一个战争故事。本游戏在2002年4月26日在日本作为一款成人冒险及战棋游戏在PC平台首发，2003年12月12日发行了DVD版。和多数文字冒险游戏不同，本游戏虽然有一些选项，但是故事情节是单线的，没有分支，只有唯一一个结局。比一般战棋游戏丰富得多的剧情，出色的人设及音乐使得传颂之物成为一款相当有特色的游戏。本游戏已经被拍成一部26集的动画片，并于2006年3月至9月在日本播出。PC版游戏没有角色配音，但是2006年10月26日发行了有语音的PS2移植版，而且战斗系统有所调整。



传颂之物讲述了一个名叫哈克奥罗，戴着一个无法摘下的面具的人以及在他身边所发生的传奇故事。某一天浑身是伤的他被一个小村庄的少女艾露露所救，并成为了这个由祖孙三人组成的家庭的一名新成员。虽然完全失去了过去的记忆，哈克奥罗（这个名字是艾露露的祖母图斯库尔给他取的，也是艾露露父亲的名字）很快凭借他的智慧和勇气在这个小村庄被大家所接受。之后的一次偶然的事件使哈克奥罗成为了反抗国王暴虐统治的起义军领袖，并在推翻国王统治后成为了这个国家的新国王。但是这仅仅是哈克奥罗战斗生涯的开始……这个故事开始似乎发生在一个带有浓厚阿伊努风格的奇妙世界，但是随着故事发展，你会发现这个世界实际上是未来的日本。

根据LEAF社著名PC游戏《传颂之物》改编的PS2平台同名游戏《传颂之物～致逝者的摇篮曲》经过多次的跳票之后，终于在10月26日顺利发售了。在此之前，发行方AQUAPLUS已经为这款游戏宣传炒作长达一年半之久，其中更是经历了TV动画版《传颂之物》后来居上，率先于今年4月改编播出的情况，无形中也为PS2版《传颂之物》作了又一次强大的广告攻势。改编作将大量沿用2003年发行的老PC版中的很多成功元素，时下日系PC游戏中相当古老传统，却渐渐被遗弃的回合制战旗类游戏方式移植重现到PS2版中，原作中熟悉的战斗方式和氛围基本得以保留。游戏副标题显示出浓浓的怀旧情结，本作不单加入了新的人物、新的冒险方式，而且还会强化战斗系统，增加了这些新要素的PS2版相信一定会增加游戏的更多乐趣。 □文/龙马



哈克奥罗
ハクオロ(CV：小山力也)

哈克奥罗被艾露露所救，并暂住她家里。失去所有的记忆，并且有个无法摘去的面具在他的脸上。起义并建立图斯库尔国。在这一次次的事件中，其身世也逐渐觉醒……



艾露露
エルルゥ(CV：柚木涼香)

艾露露是个开朗活泼，温柔体贴的女孩。与婆婆妹妹一起生活，擅长家务，在村里也很受村民的欢迎。从哈克奥罗身上看到了父亲的身影，萌生一种特殊的感情。



阿露露
アルルゥ(CV：沢城みゆき)

阿露露是艾露露的妹妹，对陌生人很怕生，不太爱说话。像其他孩子一样，阿露露也喜欢惹一些麻烦。起初对哈克奥罗很警觉，后来与他十分亲近，称哈克奥罗为爸爸。



铁奥罗
テオロ(CV：石川ひろあき)

铁奥罗是亚玛由拉村领导人物，当哈克奥罗建立图斯库尔国后，他回到自己的村子过安宁的生活。后为向哈克奥罗通报库查·凯查国的袭击，因中箭受伤，最终安详地死去。



苏牧
ソポク(CV：雪野五月)

铁奥罗的妻子，亲切大方。虽然和艾露露姐妹没有血缘关系，但是她把艾露露姐妹当亲姐妹一样看待。后与铁奥罗一起回到亚玛由拉村，但因库查·凯查国的突袭而遭杀害。



胧
オボロ(CV：桐井大介)

二刀流的使用者。原本是盗贼团领导人，为了帮妹妹凑集治疗费，而专门瞄准有钱人家。他对妹妹非常的疼爱。后他担当步兵队队长，并作为哈克奥罗的右腕而活跃着。



柚叶
ユズハ(CV：中原麻衣)

胧的妹妹，生来就患有疾病并且失明。一直觉得自己活不了多久，在大家的照顾和鼓励下，努力地活着。以前连朋友都不知道是什么，现在与阿露露、卡缪成为了好朋友。



多利&古拉
ドリィ&グラァ(CV：渡辺明乃)

胧部下的双胞胎，主要是负责谍报活动。与胧一同加入起义军，在建立图斯库尔国后，担当弓兵队队长。顺便一提，虽然外形酷似女性，但其实两位都是男孩子……



贝纳威
ベナウィ(CV：浪川大輔)

原坎纳西科乌鲁贝国侍大将，精通枪术，是一个沉着冷静，把国家的和平和繁荣作为自己的目标的有志青年。后加入图斯库尔国担当骑兵队队长，兼职哈克奥罗的助理。



克罗
クロウ(CV：小山剛志)

原坎纳西科乌鲁贝国副大将，贝纳威最值得信赖的部下。后加入图斯库尔国担当骑兵队副队长，浑身引以为豪的肌肉。很可靠的男人，和胧是好朋友，但时常吵架……



卡露拉
カルラ(CV：田中敦子)

吉利亚基纳族人，原本是剑奴，出海时船触礁遇难，被哈克奥罗所救，后成为图斯库尔国佣兵。力大无比，武器是一把五个人都抬不动的大刀，喜欢酒和戏弄正经人士。



藤香
トウカ(CV：三宅華也)

艾文库鲁加族人，原本作为库查·凯查国的援军登场，后被哈克奥罗俘虏，和解后成为其忠实的部下。是名很一本正经的武士，不喜欢玩笑却时常被卡露拉调侃……



乌露托利
ウルトリィ(CV：大原さやか)

欧卡米亚琉族人，欧卡米亚凯国公主，会使用光属性法术。性格随和，行为举止端庄，被称为公主中的公主，不过她本人更向往“普通的女孩子”，立志学医。



卡缪
カミュ(CV：釘宮理恵)

欧卡米亚琉族人，乌露托利的妹妹，会使用暗属性法术。跟随着姐姐，效力于图斯库尔国，担当辅佐，但其实是很调皮的小女孩。另外其体内封印着另一种人格……

Copyright©2006 AQUAPLUS All Rights Reserved.

PS2新要素相信会增加游戏的更多乐趣

第一话 不被招引之物 ～亚玛由拉的集落～

战斗前可以进行记录，不要忘记在菜单中进行记录。同伴之间不要距离过远，耐心地将敌人逐个击破。第二或第三天敌人行动时**エルルウ**会加入战斗、败北条件会有一些变化。详细请参照后半战。

战斗名称	招かれざる者～**ヤマユラの集落**～前半战
胜利条件	**キママウ**全灭
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**テオロ**
出击人数	2人
敌方出现	**キママウ**×6

エルルウ虽然不能够进行攻击，但是可以恢复临近友军的HP。针对敌人进攻的目标进行恢复吧。敌人主要进攻**エルルウ**和**ハクオロ**，所以请格外注意这俩人的体力，尽量利用地形将相对脆弱的**エルルウ**保护起来。打倒所有的**キママウ**就可以通过本关。

战斗名称	招かれざる者～**ヤマユラの集落**～后半战
胜利条件	**キママウ**全灭
败北条件	**ハクオロ**或**エルルウ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**テオロ**、**エルルウ**（增援）
出击人数	3人
敌方出现	**キママウ**(数量根据前半战打倒的**キママウ**的数量变动)

敌方资料	能力	持有道具
キママウLv1	–	**シャネ–ケニャ**

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
シウネ–ヌクイ	鬼集品「**押し**叶」	移动到部屋、居间、广场、田野
–	鬼集品「**ユズハの**发**の**毛」	移动到部屋、居间、广场、田野

第二话 发狂的森林之王 ～卡卡拉拉之森～

前半战的目标就是无视敌人将**ムティカパ**引诱到**エルルウ**所在的不同颜色地面上。将**エルルウ**稍微向前走一点恢复移动速度很慢的**テオロ**。将**ムティカパ**引诱到目的地胜利条件就会发生变化。注重经验值的话可以利用目的地附近狭窄的地形与**キママウ**进行二对二的战斗，配合**エルルウ**的恢复相信全部击倒他们并非难事。此外靠里的Lv3障碍物是持有道具的，而且进入后半战后就会消失，但本关难度不低，如果没有十足把握还是不要因小失大的好。

战斗名称	荒ぶる森の主～**カカエラユラの森**～前半战
胜利条件	将**ムティカパ**引诱到目的地
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**テオロ**、**エルルウ**
出击人数	3人
敌方出现	**キママウ**×5、**ムティカパ**、障碍物

前半战时的**キママウ**与障碍物全部消失、并且**ムティカパ**已经可以打倒了。配合**エルルウ**的恢复、用**テオロ**与**ハクオロ**的集中攻击消灭**ムティカパ**吧。

战斗名称	荒ぶる森の主～**カカエラユラの森**～后半战
胜利条件	击倒**ムティカパ**
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**テオロ**、**エルルウ**
出击人数	3人
敌方出现	**ムティカパ**

敌方资料	能力	持有道具
キママウLv1	–	**シャネ–ケニャ**
障碍物Lv2	异常无效	–
障碍物Lv3	异常无效	**シャネ–ケニャ**
ムティカパ	水に弱い/斗志の瞳/体毛硬化	**シャネ–ケニャ**

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
シウネ–ウンヤク	鬼集品「白い布」	移动到部屋、居间、广场

第三话 乱 ～坎纳西科乌鲁贝～

虽然**ハクオロ**到达MAP的右下附近、也就是一般剑兵Lv4所在地点本关就可以通过，但是为了积累经验值和收集道具的原因，还是尽量将所有敌人与障碍物击倒吧。充分利用**ドリィ**与**グラア**进行远距离攻击、再使用**ハクオロ**和**テオロ**给敌人以致命一击。由于没有治疗单位，进攻的节奏一定要掌握好。此外指定地点的敌人不会动，完全可以用连续远距离攻击打倒。

战斗名称	乱～**ケナシコウルペ**～
胜利条件	我方单位移动到指定地点、开放正门
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**テオロ**、**ドリィ**、**グラア**
出击人数	4人
敌方出现	一般剑兵Lv2×6、一般剑兵Lv3、一般剑兵Lv4、障碍物Lv1×7、障碍物Lv2

敌方资料	能力	持有道具
一般剑兵Lv2×4	–	**シャネ–ケニャ**
一般剑兵Lv4	–	**フムカミの草履**
障碍物Lv1	状态异常无效	–
障碍物Lv1	状态异常无效	**シャネ–ケニャ**
障碍物Lv1	状态异常无效	**スリテンユシリ**
障碍物Lv2	状态异常无效	**シャネ–ケニャ**

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
シウネ–ウンヤク	–	–

第四话 不归路 ～坎纳西科乌鲁贝～

当务之急就是将被敌人包围着的**オボロ**保护到自军阵营当中，由于数天内**ヌワンギ**和**ササンテ**并不会行动，所以首先将一般剑兵全部打倒。**エルルウ**一定要在能够回复**オボロ**和**ハクオロ**的位置上做好准备，以备突发状况。**ヌワンギ**会首先向我军袭来，围攻击倒之。打倒**ヌワンギ**的时候**ササンテ**也会向我军扑来、用同样的办法击倒即可。值得注意的是这两人的冲击（前方3列伤害+毒效果），**エルルウ**的回复必不可少。

战斗名称	归れぬ道～**ケナシコウルペ**～
胜利条件	击倒**ヌワンギ**及**ササンテ**
败北条件	**ハクオロ**或者**オボロ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**テオロ**、**エルルウ**、**ドリィ**、**グラア**
出击人数	5人
敌方出现	一般剑兵Lv2×6、一般剑兵Lv3×2、一般术兵Lv2、**ヌワンギ**、**ササンテ**

敌方资料	能力	持有道具
一般剑兵Lv2	–	**ステリンユシリ**
一般剑兵Lv2	–	**シウネ–ケニャ**
一般术兵Lv2	飞行、死中求活、火**の**术法	**シウネ–ケニャ**、**スリテンユシリ**
ヌワンギ	斗志**の**瞳、毒攻击、气绝攻击	**シウネ–ケニャ**×2
ササンテ	斗志**の**瞳、战术指挥、混乱攻击	**シウネ–ケニャ**、**ヒムカミの**指轮

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
シウネ–ウンヤク	鬼集品「**ムックルの**缝**い**包**み**」 鬼集品「派手**な**外套」	移动到居间、寝室

第五话 森林的女儿 ～查努玛的集落～

由于**ベナウィ**与**クロウ**暂时不会行动、用先制攻击打倒一般骑兵。由于战场属于非常容易被包围的地形，所以**ハクオロ**的配置与HP一定要十分注意。数天后骑着**ムティカパ**的**アルルウ**参战。她的防御力非常高、HP也非常多所以能够充分利用在前线战斗中。与此同时所有敌人的移动距离将会增加1，而且**クロウ**与**ベナウィ**也会开始行动、如果这时候玩家将一般骑兵全部打倒的话、用集中攻击的办法能够很简单地击倒这二人。

战斗名称	森の娘～**チャヌマウの集落**～
胜利条件	击倒**ベナウィ**及**クロウ**
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**テオロ**、**エルルウ**、**ドリィ**、**グラア**、**オボロ**、**アルルウ**（增援）
出击人数	6人
敌方出现	一般骑兵Lv×6、障碍物Lv1、障碍物Lv2×2、障碍物Lv3、障碍物Lv4、**ベナウィ**、**クロウ**

敌方资料	能力	持有道具
一般骑兵Lv3×6	斗志**の**瞳	–
障碍物Lv1	异常无效	**シウネ–ケニャ**
障碍物Lv2	异常无效	**ハルニレの**叶
障碍物Lv2	异常无效	**シウネ–ケニャ**
障碍物Lv3	异常无效	–
障碍物Lv4	异常无效	**シウネ–ケニャ**
クロウ	斗志**の**瞳、**ぶち**坏**し**	**シウネ–ケニャ**
ベナウィ	斗志**の**瞳、弓回避、战术指挥	**シウネ–ケニャ**

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
シウネ–ンクリ	? 鬼集品「兵法书」	移动到广场

第六话 塔托科利之关 ～坎纳西科乌鲁贝～

由于敌人会将**エルルウ**作为他们的首要目标，**エルルウ**的配置一定要十分注意。在击倒关所前的剑兵和弓兵时、太过靠前的话会受到关所后方弓兵的攻击、所以如何将敌人尽可能的引诱出来是本战的关键。门和其两侧的栅栏破坏后**クロウ**便会出现、胜利条件也会发生变化。所以不要集中破坏其中之一、同时攻击所有使其同时破坏能得到最大经验值。详细内容参照后半战。

战斗名称	**タトコリの关**～**ケナシコウルペ**～前半战
胜利条件	破坏关所
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**オボロ**
选择出击	**エルルウ**、**ドリィ**、**グラア**、**アルルウ**
出击人数	6人
敌方出现	一般剑兵Lv6×4、一般剑兵Lv7×2、一般弓兵Lv7×2、一般术兵Lv4×2、障碍物Lv1×8、障碍物Lv2×4、障碍物（关所）、障碍物Lv3

由于地方只有一个单位，所以将其包围起来击中攻击便可以轻松取胜。唯一要注意的是防御力很低的**オボロ**与**エルルウ**的HP。

战斗名称	**タトコリの关**～**ケナシコウルペ**～后半战
胜利条件	击倒**クロウ**
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**オボロ**
选择出击	**エルルウ**、**ドリィ**、**グラア**、**アルルウ**
出击人数	6人
敌方出现	**クロウ**

敌方资料	能力	持有道具
一般剑兵Lv6	–	**スリテンユシリ**
一般剑兵Lv6	–	**シウネ–ケニャ**
一般弓兵Lv7	–	**シウネ–ケニャ**
一般术兵Lv4	飞行、死中求活、火**の**术法	**シウネ–ケニャ**
一般术兵Lv4	飞行、死中求活、火**の**术法	**スリテンユシリ**
障碍物	异常无效	–
障碍物×3	异常无效	**シウネ–ケニャ**
障碍物	异常无效	**ソヴヤピ–ンクリ**
障碍物	异常无效	**ハルニレの**叶
クロウ	斗志**の**瞳、**ぶち**坏**し**	**テヌカミの**指轮、**シウネ–ヌクイ**

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
アマム–ウチュ	–	–

第七话 努万基 ～坎纳西科乌鲁贝～

选择出击推荐**アルルウ**、**オボロ**、**ドリィ**、**グラア**，因为游戏中期**テオロ**会离开队伍。首先破坏左右的障碍物取得道具，由于是防御战敌方每天都会出现增援，所以一定要在桥上迎击敌人。推荐配置防御力很高的**アルルウ**在第一位，之后用**ハクオロ**、**オボロ**等人，**エルルウ**从中接应。根据情况不同**エルルウ**有



可能遭到一般骑兵的攻击，所以一定要持有回复道具。忍耐一段时间ヌワンギ就会出现，此时敌方杂兵会全部消失。

战斗名称	ヌワンギ～ケナシコウルペ～前半战
胜利条件	一定　r间内城的防御
败北条件	ハクオロ死亡
出击角色	ハクオロ、エルルゥ
选择出击	テオロ、ドリィ、グラァ、オボロ、アルルゥ
出击人数	6人
敌方出现	一般剑兵Lv6×6、一般弓兵Lv6×5、一般骑兵Lv7×7、一般术兵×2、障碍物Lv1×6、障碍物Lv3×2、障碍物Lv5×1

由于敌方只有一个单位，所以将其包围起来集中攻击便可以轻松取胜。

战斗名称	ヌワンギ～ケナシコウルペ～后半战
胜利条件	击倒ヌワンギ
败北条件	ハクオロ死亡
出击角色	ハクオロ、オボロ
选择出击	エルルゥ、ドリィ、グラァ、アルルゥ
出击人数	6人
敌方出现	ヌワンギ

敌方资料	能力	持有道具
一般骑兵Lv7	斗志の瞳	シウネ-ケニャ
一般弓兵Lv7	–	シウネ-ケニャ
一般术兵Lv7	飞行、死中求活、术法	–
障碍物Lv1	异常无效	–
障碍物Lv1	异常无效	シウネ-ケニャ
障碍物Lv1	异常无效	ハルニレの叶
障碍物Lv3	异常无效	ケウトゥアマン
障碍物Lv5	异常无效	シウネ-ケニャ
ヌワンギ	斗志の瞳、战术指挥、混乱攻击	兵士のトゥバイ、シウネ-ケニャ

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
ソヴヤピ-ンクリ	–	–
鬼集品「ヌワンギの铊」	–	–

第八话 皇都侵攻
～坎纳西科乌鲁皇都～

向左前进破坏障碍物，再使用アルルゥ在部队最前面、障碍物之间与地方杂鱼战斗。注意己方HP同时歼灭敌人，击倒クロウ即可过关，但尽可能的将所有敌人击倒吧。

战斗名称	皇都侵攻～ケナシコウルペ皇都～
胜利条件	击倒クロウ
败北条件	ハクオロ死亡
出击角色	ハクオロ、テオロ、エルルゥ、ドリィ、グラァ、オボロ、アルルゥ
出击人数	7人
敌方出现	一般剑兵Lv8×4、一般剑兵Lv9×3、一般弓兵Lv8×3、一般术兵Lv7、障碍物Lv1×5、クロウ

敌方资料	能力	持有道具
一般弓兵Lv8	–	シウネ-ケニャ
一般剑兵Lv8×2	–	ソヴヤピ-ンクリ
一般术兵Lv7	飞行、死中求活、风の术法	シウネ-ケニャ
クロウ	斗志の瞳、ぶち坏し	テヌカミの护符
障碍物	异常无效	–
障碍物Lv1×2	异常无效	シウネ-ケニャ
障碍物Lv1	异常无效	ハルニレの叶

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
ケウトゥアマン	–	–
鬼集品「金刚钟」	–	–

第九话 决战
～坎纳西科乌鲁贝城内～

由于MAP非常狭窄，用协击面对面前的敌人非常有效。一般骑兵与ベナウィ在一段时间内不会行动，尽量保存ハクオロ的气力是安全的战斗方法。战场是非常容易被围住的地图，角色们的战位一定要注意。地图东侧的障碍物中的道具非常优秀，如果力所能及一定要入手。打倒了周围的敌人以后，就可以向ベナウィ发动攻击了。用防御力很高的エルルゥ向ベネウィ首先进攻，因为ベナウィは攻击力非常高，注意各单位的HP，最后用围攻取胜。

战斗名称	决战～ケナシコウルペ城内～
胜利条件	击倒ベナウィ
败北条件	ハクオロ死亡
出击角色	ハクオロ、テオロ、エルルゥ、ドリィ、グラァ、オボロ、アルルゥ
出击人数	7人
敌方出现	一般剑兵Lv9×6、一般弓兵Lv9×3、一般骑兵Lv9×2、一般术兵Lv8、障碍物×3、ベナウィ

敌方资料	能力	持有道具
一般剑兵Lv9	–	スリテンユシリ
一般弓兵Lv9	–	スリテンユシリ
一般骑兵Lv9	斗志の瞳	スリテンユシリ
一般术兵Lv8	飞行、死中求活、风の术法	シウネ-ケニャ
一般术兵Lv8	飞行、死中求活、风の术法	ソヴヤピ-ンクリ
ベナウィ	斗志の瞳、弓回避、战术指挥	クスカミの护符、シウネ-ケニャ
障碍物	异常无效	–
障碍物Lv1×2	异常无效	シウネ-ケニャ
障碍物Lv1	异常无效	紫琥珀の灵药

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
スリテンユシリ	エルルゥ部屋直接移动到城	移动到广场、エルルゥの部屋、书斋、通路、ユズハの部屋、寝室、玉座
鬼集品「育毛剂」	演习1战斗可能	–

第十话 西肯利贝查姆军侵攻阻止
～图斯库尔国境～

ウォプタル不会向我方攻击，所以可以先不用顾及他的存在，先从其他敌人开始进攻。本场地中最强的敌人其实是一般剑兵Lv10，集中火力先拿他开刀吧。当所有的敌人全被击倒后这一关就算是度过了，其实还是满轻松的一关。

战斗名称	シケリペチウム军侵攻阻止～トゥスクル国境～
胜利条件	ウォプタル全灭
败北条件	ハクオロ死亡
出击角色	ハクオロ、エルルゥ、ドリィ、グラァ、オボロ、アルルゥ、ベナウィ、クロウ
出击人数	8人
敌方出现	ウォプタル×6、一般剑兵Lv9、一般剑兵Lv10、一般弓兵Lv9、障碍物

敌方资料	能力	持有道具
一般剑兵Lv10	斗志の瞳、会心の技、烈火の技	–
一般剑兵Lv9	斗志の瞳	スリテンユシリ
ウォプタル×2	–	アマム-ウチュ
ウォプタル×3	–	シウネ-ケニャ
ウォプタル	–	ハルニレの叶
障碍物Lv20	异常无效	シウネ-ケニャ

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
ケウトゥアマン	鬼集品「大きな德利」	移动到通路、书斋、ユズハの部屋
鬼集品「金钢扇」	鬼集品「ムントの羽」	移动到广场、カルラの部屋
–	鬼集品「ウルトリイの羽」	移动到ウルトリイ达の部屋、玉座

第十一话 特攻
～图斯库尔皇都～

LV12的一般骑兵很强值得注意，ハクオロ提升防御力是最安全的攻关办法，另外记得使用一个友军单位去破坏障碍物得到水命丹。地图中间有一处无法破坏的障碍物，充分利用的话可以有效避免被敌人包围。此外当做人墙的角色推荐由カルラ和アルルゥ担任。

战斗名称	特攻～トゥスクル皇都～
胜利条件	敌全灭
败北条件	ハクオロ死亡
出击角色	ハクオロ、エルルゥ、カルラ
选择出击	ドリィ、グラァ、オボロ、アルルゥ、ベナウィ、クロウ
出击人数	7人
敌方出现	一般骑兵Lv11×6、一般骑兵Lv12、一般术兵、障碍物×3

敌方资料	能力	持有道具
一般骑兵Lv11	斗志の瞳	–
一般骑兵Lv11	斗志の瞳	シウネ-ケニャ
一般骑兵Lv12	斗志の瞳、会心の技、贯通攻击、护身呼吸法	トゥレプの茎
一般术兵Lv12	飞行、死中求活	トゥレプの茎、シウネ-ケニャ
一般术兵Lv12	飞行、死中求活	–
障碍物Lv1	异常无效	–
障碍物Lv3	异常无效	水命丹
障碍物Lv10	异常无效	トゥレプの茎

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
スリテンユシリ	鬼集品「テオロの斧」	テオロLV10以上

第十二话 艾文库鲁加之女
～库查・凯查～

战斗开始时我军就处于被包围的状态，一定留意不要让后方友军受到攻击。首先将周围的一般骑兵逐一击倒，再用四名单位围住オリカカン进行攻击。オリカカン会使用强力的范围攻击，请务必注意エルルゥ的HP。具体攻击顺序是先打倒オリカカン反面的两名一般骑兵，之后其余的一般骑兵应该到达我军附近，逐一击破。收拾完全部的一般骑兵后将オリカカン围住群殴。オリカカン的HP变为0后トウカ与其他援军出现。

战斗名称	エヴァンクルガの女～クッチャ-ケッチャ～前半战
胜利条件	击倒オリカカン
败北条件	ハクオロ死亡
出击角色	ハクオロ、エルルゥ
选择出击	ドリィ、グラァ、オボロ、アルルゥ、ベナウィ、クロウ、カルラ
出击单位数	7人
敌方出现	一般骑兵Lv12×5、一般骑兵Lv13、オリカカン、障碍物×3

援军出现后，オリカカン也将以HP190状态复活。前半战如果是围着他的状态，马上就可以再次击倒他。

战斗名称	エヴァンクルガの女～クッチャ-ケッチャ～后半战
胜利条件	击倒オリカカン及トウカ
败北条件	ハクオロ死亡
出击角色	ハクオロ、エルルゥ
选择出击	ドリィ、グラァ、オボロ、アルルゥ、ベナウィ、クロウ、カルラ
出击单位数	7人
敌方出现	一般剑兵Lv12×2、一般弓兵Lv12、一般术兵Lv13、オリカカン、トウカ

敌方资料	能力	持有道具
一般骑兵Lv12	斗志の瞳、会心の技、贯通攻击、护身呼吸法	トゥレプの茎
一般骑兵Lv12	斗志の瞳	–
一般骑兵Lv12×2	斗志の瞳	スリテンユシリ
一般骑兵Lv13	斗志の瞳	–
一般弓兵Lv12	毒攻击	ハルニレの叶
一般术兵Lv13	飞行、死中求活、风の术法、气力低下	–

オリカカン	斗志の瞳、报复の技、**ムアの**加护	–
トウカ	会心の技、近接回避	夜神乐の鼓、**シウネ–ケニヤ**
障碍物Lv3	异常无效	**シウネ–ケニヤ**
障碍物Lv5	异常无效	**シウネ–ケニヤ**、**フムカミの**御魂
障碍物Lv15	异常无效	–

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
タラチ–タムヒト	–	–

第十三话 桥上的死斗 ~库查·凯查~

首先将Lv20障碍物破坏得到鬼集品「**ハリセン**」，一定不要错过！然后使用三名肉盾堵住桥一边回复一边作战。开始数天内**トウカ**都不会行动，所以不要错过好机会，迅速占领桥头是本战关键。

战斗名称	桥の上での死斗～**クッチャ–ケッチャ**～
胜利条件	击倒**トウカ**
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**エルルウ**
选择出击	**ドリィ**、**グラア**、**オボロ**、**アルルウ**、**ベナウィ**、**クロウ**、**トウカ**
出击单位数	6人
敌方出现	一般骑兵Lv13×3、一般弓兵Lv13×2、一般术兵Lv13×2、**トウカ**

敌方资料	能力	持有道具
一般骑兵Lv13×3	斗志の瞳	**シウネ–ケニヤ**
一般弓兵Lv13	毒攻击	**スリテンユシリ**
一般弓兵Lv13	毒攻击	**ソヴヤピ–ヌクリ**
一般术兵Lv13	飞行、死中求活、火の术法、气力低下	–
一般术兵Lv13	飞行、死中求活、水の术法、气力低下	**ソヴヤピ–ンクリ**
トウカ	会心の技、近接回避	阳炎丹、**シウネ–ケニヤ**
障碍物Lv20	异常无效	**シウネ–ケニヤ**、**ハリセン**

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
トウレプの茎	–	广场

第十四话 虚伪的真实 ~库查·凯查~

前半战是无法击倒**オリカカン**的，任务目标是将**ハクオロ**移动到MAP最南端的目的地。**ハクオロ**以外的角色如果可能可以将障碍物破坏取得其中的道具，或者用**ハクオロ**去拿也不是不可以，但会受到敌人的攻击。

战斗名称	伪りの真实～**クッチャ–ケッチャ**～前半战
胜利条件	**ハクオロ**到达目的地
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**エルルウ**
选择出击	**ドリィ**、**グラア**、**オボロ**、**アルルウ**、**ベナウィ**、**クロウ**、**トウカ**
出击单位数	6人
敌方出现	一般骑兵Lv10×3、**オリカカン**、障碍物×3

前半战终了后我方增援出现，战斗方法仍是集中我方所有火力攻击敌人逐个击破。由于**オリカカン**会使用范围攻击请注意**エルルウ**的HP。此外由于后半战是在水边战斗，**アルルウ**的防御力会大幅度下降。对于**アルルウ**的等级没有自信的人可以在本关不让她出击。最后要说的是Lv7障碍物持有的装备品：双蛇刀请务必得到。

战斗名称	伪りの真实～**クッチャ–ケッチャ**～后半战
胜利条件	击倒**オリカカン**
败北条件	**ハクオロ**死亡
	ハクオロ、**エルルウ**
选择出击	**ドリィ**、**グラア**、**オボロ**、**アルルウ**、**ベナウィ**、**クロウ**、**トウカ**
出击单位数	6人
敌方出现	一般骑兵Lv12×6、**オリカカン**、障碍物×3

敌方资料	能力	持有道具
一般骑兵Lv12	斗志の瞳、会心の技、烈火の技、贯通攻击、护身呼吸法	–
一般骑兵Lv12	斗志の瞳	–
一般骑兵Lv12	斗志の瞳	**ソヴヤピ–ンクリ**
一般骑兵Lv12×2	斗志の瞳	**トウレプの**茎
一般骑兵Lv12	斗志の瞳	**シウネ–ケニヤ**
障碍物Lv2	异常无效	**シウネ–ケニヤ**
障碍物Lv7	异常无效	**シウネ–ヌクイ**
障碍物Lv7	异常无效	土甲丹
障碍物Lv7	异常无效	**シウネ–ケニヤ**、双蛇刀
障碍物Lv2	异常无效	**タラチ–タムヒト**、**シウネ–ケニヤ**
障碍物Lv30	异常无效	**トウレプの**茎

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
タラチ–タムヒト	演习2战斗可能	移动到寝室、**トウカの**部屋、**エルルウ**达の部屋、书斋、**ユズハの**部屋、广场
トウレプの茎	–	–

第十五话 吉利亚基纳之剑奴 ~纳·托库~

ハクオロ等人为了与**デリホウライ**合流所以要慢慢推进。由于道路狭窄，**カミュ**、**ウルトリィ**出击后移动到上空。一定程度战斗后**デリホウライ**向上移动用**エルルウ**给予其回复。LV15的一般剑兵很强，围住他集中打倒。由于**デリホウライ**死亡会引起GAMEOVER，与**ハクオロ**合流之前一定要根据状况适当作战不要勉强。

战斗名称	**ギリヤギナの**剑奴～**ナ–トウンク**～
胜利条件	敌部队全灭
败北条件	**ハクオロ**或**デリホウライ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**エルルウ**、**カミュ**
选择出击	**アルルウ**、**カルラ**、**ウルトリィ**、**トウカ**
出击单位数	6人
敌方出现	一般骑兵Lv14×5、一般剑兵Lv15、一般弓兵Lv14×3、一般术兵Lv14×2

敌方资料	能力	持有道具
一般剑兵Lv15	斗志の瞳、会心の技、烈火の技、护身呼吸法、气绝攻击	土甲丹、**シウネ–ヌクイ**
一般剑兵Lv14×2	–	**シウネ–ケニヤ**
一般弓兵Lv14	毒攻击	–
一般弓兵Lv14	毒攻击	**シウネ–ヌクイ**
一般术兵Lv14	飞行、死中求活、水の术法、气力低下	**ソヴヤピ–ンクリ**
一般术兵Lv14	飞行、死中求活、风の术法、气力低下	**ソヴヤピ–ンクリ**

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
ハルニレの叶	–	–

第十六话 潜入 ~纳·托库~

从**デグカパ**面前通过会受到伤害，想向上走的话首先要将**デグカパ**破坏。为了提升经验值还要击倒**キマママウ**向北西的目的地前进。不论是谁到达目的地就能过关。如果力所能及，入手**デグカパ**和障碍物的全部道具吧。

战斗名称	潜入～**ナ–トウンク**～
胜利条件	友军达到目的地
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**エルルウ**、**カルラ**、**デリホウライ**
选择出击	**アルルウ**、**ウルトリィ**、**カミュ**、**トウカ**
出击单位数	7人
敌方出现	**キマママウ**Lv15×9、**キマママウ**Lv16×2、**デグカパ**×8、障碍物×4

敌方资料	能力	持有道具
キマママウLv15	混乱攻击、气绝攻击	–
キマママウLv15	混乱攻击、气绝攻击	**スリテンユシリ**
キマママウLv16	混乱攻击、气绝攻击	**ソヴヤピ–ンクリ**
デグカパ	混乱攻击、气绝攻击、异常无效	–
デグカパ×2	混乱攻击、气绝攻击、异常无效	水命丹
デグカパ	混乱攻击、气绝攻击、异常无效	阳炎丹
デグカパ	混乱攻击、气绝攻击、异常无效	土甲丹
デグカパ	混乱攻击、气绝攻击、异常无效	**ハルニレの**叶
障碍物Lv5	异常无效	**ソヴヤピ–ンクリ**
障碍物Lv10	异常无效	**フムカミの**奇御魂
障碍物Lv13	异常无效	**シウネ–ヌクイ**
障碍物Lv15	异常无效	**シウネ–ヌクイ**

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
紫琥珀の灵药	–	–v

第十七话 卡露拉阿滋雷 ~纳·托库~

首先击倒台阶前的一般剑兵和一般弓兵以及一般术兵，注意弓兵会集中攻击**エルルウ**，注意她的HP。只要不登上台阶**スオンカス**就不会进攻，登台阶前将所有同伴全部回复一遍，然后发起总攻击。

战斗名称	**カルラウアツウレイ**～**ナ–トウンク**～前半战
胜利条件	击倒**スオンカス**
败北条件	**ハクオロ**或**カルラ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**エルルウ**、**カルラ**、**デリホウライ**
选择出击	**アルルウ**、**ウルトリィ**、**カミュ**、**トウカ**
出击单位数	7人
敌方出现	一般剑兵Lv16×7、一般剑兵Lv17、一般弓兵Lv16×4、一般术兵Lv17×3、**スオンカス**





スオンカス会在栅栏附近使用范围魔法，先登上台阶的桥将一般剑兵和一般弓兵打倒。再把援军的一般剑兵和一般弓兵全部击倒后开始破坏障碍物，最后把一般弓兵和**スオンカス**一同击倒吧。注意一下非肉盾的我军单位尽量不要受到攻击即可过关。

战斗名称	**カルラウアツウレイ**～**ナ-トウンク**～后半战
胜利条件	击倒**スオンカス**
败北条件	**ハクオロ**或**カルラ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**エルルウ**、**カルラ**、**デリホウライ**
选择出击	**アルルウ**、**ウルトリィ**、**カミュ**、**トウカ**
出击单位数	7人
敌方出现	一般剑兵Lv17×4、一般弓兵Lv17×2、一般弓兵Lv16×2、**スオンカス**、障碍物

敌方资料	能力	持有道具
一般术兵Lv17	飞行、死中求活、火の术法、气力低下	–
一般术兵Lv17	飞行、死中求活、	–
	水の术法、气力低下	
一般术兵Lv17	飞行、死中求活、火の术法、气力低下	**シウネ-ヌクイ**
一般弓兵Lv16	–	–
一般弓兵Lv16	毒攻击	**シウネ-ケニヤ**
一般弓兵Lv16	毒攻击	阳炎丹
スオンカス	斗志の瞳、近接回避、战术指挥、混乱攻击	霸阵、**シウネ-ヌクイ**
障碍物	异常无效	–

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
ハルニレの叶	–	–
鬼集品「血染めの带」	–	–

第十八话 追迹
～图斯库尔山中～

由于**エルルウ**不在所以一定要装备着回复道具，充分利用远距离攻击的优势逐渐打倒敌人。敌人中间Lv12的一般剑兵和**ゴムタ**的攻击特别强务必小心，将**ゴムタ**打倒之后便可以着手进攻**ノポン**了。此外，障碍物持有的鬼灯崩一定要进行回收。

战斗名称	追迹～**トウスクル**山中～
胜利条件	敌部队全灭
败北条件	友军全灭
出击角色	**ドリィ**、**グラア**、**オボロ**、**ベナウィ**、**クロウ**
出击单位数	5人
敌方出现	一般剑兵Lv11×2、一般剑兵Lv12、一般骑兵Lv11、一般骑兵Lv12、一般弓兵Lv10×2、一般术兵Lv10、障碍物Lv8×8

敌方资料	能力	持有道具
一般剑兵Lv12	斗志の瞳、会心の技、烈火の技、护身呼吸法、气绝攻击	–
一般骑兵Lv11	斗志の瞳	**シウネ-ケニヤ**
一般骑兵Lv12	斗志の瞳	**シウネ-ケニヤ**
一般术兵Lv10	飞行、死中求活、水の术法	–
ゴムタ	护身呼吸法、气绝攻击、混乱攻击	**シウネ-ヌクイ**
ノポン	**ムアの**加护、死中求活、水の术法	炼气の兜、**シウネ-ヌクイ**
障碍物	异常无效	–
障碍物×2	异常无效	**トウレプの**茎
障碍物×2	异常无效	**ソヴヤピ-ンクリ**
障碍物	异常无效	鬼灯崩

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
シウネ-ウニヤク	–	–
食べかけの果	g–	–

第十九话 灭国的皇女
～图斯库尔山中～

由于**エルルウ**不在所以一定要装备着回复道具，同时注意不要让**ゴムタ**有攻击友军后背的机会。推荐优先打倒会使用气绝攻击的**キママウ**，否则它们会对我方的军队造成不小的麻烦。把**キママウ**全部消灭之后伺机攻击敌人即可。

战斗名称	灭**びし**国**の**皇女～**トウスクル**山中～
胜利条件	击倒**カムチャタ-ル**、**ノポン**、**ゴムタ**
败北条件	友军全灭
出击角色	**ドリィ**、**グラア**、**オボロ**、**ベナウィ**、**クロウ**
出击单位数	5人
敌方出现	**キママウ**Lv11×2、**キママウ**Lv12×2、**ノポン**Lv12×2、**ノポン**Lv14、**ゴムタ**、**カムチャタ-ル**

敌方资料	能力	持有道具
キママウLv12	混乱攻击	–
ノポンLv12×2	**ムアの**加护、死中求活、水の术法	**アマム-ウチュ**
ゴムタ	护身呼吸法、气绝攻击、混乱攻击	**シウネ-ケニヤ**
ノポンLv14	**ムアの**加护、死中求活、水の术法	**アマム-ウチュ**
カムチャタ-ル	斗志の瞳、战术指挥、报复の技、异常无效	**シウネ-ヌクイ**

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
ケウトゥアマン	–	–
鬼集品「十德工具」	–	–

第二十话 残留记忆
～旧坎纳西科乌鲁贝皇别邸～

由于**エルルウ**不在所以一定要装备着回复道具，首先将背后的2匹**キママウ**击倒。然后开始以逸待劳，一步步迎击敌人即可。注意破坏障碍物，得到鬼集品的香辛料。

战斗名称	残**してきた**想**い**～旧**ケナシコウルペ**皇别邸～
胜利条件	全灭敌部队
败北条件	友军全灭
出击角色	**ドリィ**、**グラア**、**オボロ**、**ベナウィ**、**クロウ**
出击单位数	5人
敌方出现	**キママウ**Lv12×4、一般剑兵Lv13×3、一般弓兵Lv10×2、自走**デグカパ**×2、**ノポン**、**ゴムタ**、**カムチャタ-ル**、障碍物×11

敌方资料	能力	持有道具
キママウLv12	混乱攻击	–
一般剑兵Lv13	斗志の瞳、会心の技、烈火の技、护身呼吸法、气绝攻击	–
自走**デグカパ**×2	气绝攻击、混乱攻击、气力低下、异常无效	**シウネ-ケニヤ**
ゴムタ	护身呼吸法、气绝攻击、混乱攻击	**シウネ-ヌクイ**
ノポン	**ムアの**加护、死中求活、水の术法	**シウネ-ヌクイ**
カムチャタ-ル	斗志の瞳、战术指挥、报复の技、异常无效	疾风、**シウネ-ウンヤク**
障碍物Lv8	异常无效	–
障碍物Lv8	异常无效	鬼集品「香辛料」
障碍物Lv8	异常无效	**ハルニレの**叶
障碍物Lv8	异常无效	**ソヴヤピ-ンクリ**
障碍物Lv16	异常无效	–

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
紫琥珀の灵药	**ガチャタラ**加入队伍、鬼集品「木雕りの人形」入手	移动到寝室、通路、书斋、广场
鬼集品「六角	**アルルウ**的必杀技、自然治愈习得	移动到**トウカの**部屋、**ウルトリィ**达**の**部屋

第二十一话 破晓之战
～西肯利贝查姆～

充分利用障碍物将敌人一扫而光吧，值得注意的要点是一般骑兵的攻击力。此外，如果有术防御力很低的同伴参加战斗的话请小心一般术兵的攻击。最后请不要忘记取得障碍物中的装备品吼狂牙。

战斗名称	晓**を**乱**す**者～**シケリペチム**～
胜利条件	全灭敌部队
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ**、**エルルウ**、**アルルウ**、**トウカ**
选择出击	**ドリィ**、**グラア**、**オボロ**、**ベナウィ**、**クロウ**、**カルラ**、**ウルトリィ**、**カミュ**
出击单位数	8人
敌方出现	一般剑兵Lv16×3、一般弓兵Lv16×4、一般术兵Lv18×3、一般骑兵Lv17×3、一般骑兵Lv20、障碍物Lv7×18、障碍物Lv20

敌方资料	能力	持有道具
一般骑兵Lv17	斗志の瞳、贯通攻击	–
一般骑兵Lv20	斗志の瞳、贯通攻击	**シウネ-ヌクイ**
一般术兵Lv16	毒攻击	–
一般术兵Lv18	飞行、死中求活、土の术法、气力低下	–
一般术兵Lv17	飞行、死中求活、火の术法、气力低下	**ハルニレの**叶
障碍物Lv7	异常无效	**スリテンユシリ**、**ハルニレの**叶、**ソヴヤピ-ンクリ**、**シウネ-ヌクイ**、**トウレプの**茎、吼狂牙
障碍物Lv25	异常无效	**シウネ-ヌクイ**

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
紫琥珀の灵药	–	–

文字冒险类与战略角色扮演类两种游戏方式完美结合后的高素质作品

第二十二话 亨萨纳攻防 ~西肯利贝查姆~

由于地形的影响アルルゥ的防御力大减，本关可以暂时不让她出场。由于地图属于平地所以很容易被敌人围住。エルルゥ一定要配置在弓兵的攻击够不着的场所，其他的同伴也要做好防守反击的准备。数天后胜利条件就会改变。

战斗名称	ハンサナの攻防~シケリペチム~前半战
胜利条件	全灭敌部队
败北条件	ハクオロ死亡
出击角色	ハクオロ、エルルゥ
选择出击	ドリィ、グラァ、オボロ、アルルゥ、ベナウイ、クロウ、カルラ、ウルトリィ、カミュ、トウカ
出击单位数	8人
敌方出现	一般剑兵Lv17×4、一般剑兵Lv18、一般弓兵Lv16×4、一般术兵Lv18×2、一般术兵Lv17、障碍物×6

ドリィ、グラァ在战斗中无法上桥，推荐用移动范围较大的几个角色比如ウルトリィ、カミュ和オボロ。如果前半战中打倒了很多敌人的话可以很轻松地登上陆地，3天以内将友军全员都移动到右侧的陆地上。如果想要得到フヌカミの战足袋的话可以使用オボロ去取得，其他同伴尽快登陆以防止GAMEOVER。

战斗名称	ハンサナの攻防~シケリペチム~后半战
胜利条件	一定时间内友军到达陆地
败北条件	到达失败
出击角色	ハクオロ、エルルゥ
选择出击	ドリィ、グラァ、オボロ、アルルゥ、ベナウイ、クロウ、カルラ、ウルトリィ、カミュ、トウカ
出击单位数	8人
敌方出现	一般剑兵Lv17×2、一般剑兵Lv18、一般弓兵Lv16×2、一般术兵Lv18×2、障碍物Lv7×18

敌方资料	能力	持有道具
一般剑兵Lv18	斗志の瞳、会心の技、烈火の技、护身呼吸法、气绝攻击	シウネ-ヌクイ
一般弓兵Lv16	毒攻击	–
一般术兵Lv17	飞行、死中求活、火の术法、气力低下	–
一般术兵Lv18	飞行、死中求活、火の术法、气力低下	–
一般术兵Lv18	飞行、死中求活、风の术法、气力低下	–
障碍物Lv13	异常无效	–
障碍物Lv15	异常无效	シウネ-ヌクイ
障碍物Lv17	异常无效	シウネ-ヌクイ、フムカミの战足袋
障碍物Lv20	异常无效	–

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
水命丹	–	–

第二十三话 狩猎者、被狩猎者 ~西肯利贝查姆~

虽然可以无视敌人向地图北西的目的地移动直接胜利，但为了提升经验值也可以选择将敌人全部打倒。在最初的通路先将敌人击倒合流，再向一般骑兵、一般术兵、一般弓兵的场所移动。等到达目的地后剧情发生、胜利条件发生变化。

战斗名称	狩りし者、狩られし者~シケリペチム~前半战
胜利条件	ハクオロ到达目的地
败北条件	ハクオロ死亡
出击角色	ハクオロ、エルルゥ
选择出击	ドリィ、グラァ、オボロ、アルルゥ、ベナウイ、クロウ、カルラ、ウルトリィ、カミュ、トウカ
出击单位数	8人
敌方出现	一般剑兵Lv18、一般弓兵Lv16×3、一般弓兵Lv18、一般弓兵Lv19×4、一般术兵Lv18×4、一般术兵Lv19×3、一般骑兵Lv18、一般骑兵Lv20、障碍物Lv10×14、障碍物Lv30、障碍物Lv37

デグカパ会使用前4×3格的范围炎攻击，一定要小心友军站位。首先将右侧的デグカパ与一般剑兵打倒后，再逐个击破左侧的敌人。等到将所有的一般兵士全部打倒后便可以向ニウェ的位置前进了。ニウェ并不移动，但是能够使用强力的范围攻击。千万不要被ニウェ前面的剑兵绕到背后，这样会面临ニウェ的范围魔法和剑兵的双重攻击，非常危险，切记在正面与敌人作战。

战斗名称	狩りし者、狩られし者~シケリペチム~后半战
胜利条件	击倒ニウェ
败北条件	ハクオロ死亡
出击角色	ハクオロ、エルルゥ
选择出击	ドリィ、グラァ、オボロ、アルルゥ、ベナウイ、クロウ、カルラ、ウルトリィ、カミュ、トウカ
出击单位数	8人
敌方出现	一般剑兵Lv18×8、一般剑兵Lv21×3、一般弓兵Lv20×4、一般术兵Lv20×2、デグカパLv15×3、デグカパLv17×2、ニウェ

敌方资料	能力	持有道具
一般剑兵Lv18	斗志の瞳、会心の技、烈火の技、护身呼吸法、气绝攻击	–
一般弓兵Lv16	毒攻击	–
一般弓兵Lv18	毒攻击	–
一般弓兵Lv19	毒攻击	–
一般术兵Lv18	飞行、死中求活、风の术法、气力低下	ハルニレの叶
一般术兵Lv18	飞行、死中求活、风の术法、气力低下	シウネ-ヌクイ
一般术兵Lv18	飞行、死中求活、火の术法、气力低下	–
一般术兵Lv19	飞行、死中求活、水の术法、气力低下	–
障碍物Lv10	异常无效	–
障碍物Lv10	异常无效	ソブヤピ-ンクリ、シウネ-ヌクイ、トゥレプの茎、ハルニレの叶、ケウトゥアマン
障碍物Lv30	异常无效	シウネ-ヌクイ
障碍物Lv37	异常无效	–
一般剑兵Lv18	会心の技	–
一般剑兵Lv21	斗志の瞳、会心の技、烈火の技、护身呼吸法、气绝攻击	–
一般弓兵Lv20	毒攻击	トゥレプの茎
一般术兵Lv20	飞行、死中求活、风の术法、气力低下	アマム-ウチュ
ニウェ	斗志の瞳、战术指挥、异常无效	梦幻丹、シウネ-ヌクイ
デグカパLv15	气绝攻击、混乱攻击、异常无效	ケウトゥアマン
デグカパLv17	气绝攻击、混乱攻击、异常无效	シウネ-ヌクイ

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
水命丹	鬼集品「カミュの羽」	移动到ユズハの部屋、ウルトリィ达の部屋
阳炎丹	演习3战斗可能	移动到寝室、广场、通路、广场

第二十四话 阿弗·卡姆 ~图斯库尔~

アヴ-カムゥ是不能打倒的，即便对其进行攻击也没有效果。不要交战四散奔逃吧，ドリィ、グラァ朝相反的方向逃跑更加安全。

战斗名称	アヴ-カムゥ~トゥスクル~
胜利条件	防御城寨一定时间
败北条件	我方部队全灭
出击角色	ドリィ、グラァ、オボロ、ベナウイ、クロウ、カルラ、ウルトリィ、カミュ、トウカ
出击单位数	9人
敌方出现	アヴァカムゥLv20×4

敌方资料	能力	持有道具
アヴ-カムゥ	勇气の瞳、装甲硬化、异常无效、气力低下	–

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
阳炎丹	–	ユズハの部屋

第二十五话 灼热之牢 ~萨哈兰岛~

アヴ-カムゥ和ツ－ヌ不会行动。靠近它们使用远距离攻击的话可以无伤击倒。ツ－ヌ会向面前的方向进行1列攻击。想提升等级的角色可以放在最前面配合しエルルゥ的辅助慢慢向北方目的地（就是铁笼的场所）前进，到达后剧情发生。

战斗名称	灼热の牢~サハラン岛~前半战
胜利条件	同伴到达目的地
败北条件	ハクオロ死亡
出击角色	ハクオロ、エルルゥ、ウルトリィ、カミュ、ゲンジマル
选择出击	アルルゥ、トウカ、ドリィ、グラァ、オボロ、ベナウイ、クロウ、カルラ
出击单位数	8人
敌方出现	アヴァカムゥLv20×9、ツ－ヌLv15×6

到达目的地后ヒエン出现，ヒエン的攻击方式是近距离的全体2格范围攻击。攻击力非常强，请务必注意同伴的HP。使用ゲンジマル作为主力战斗吧。

战斗名称	灼热の牢~サハラン岛~后半战
胜利条件	击倒ヒエン
败北条件	ハクオロ死亡
出击角色	ハクオロ、エルルゥ、ウルトリィ、カミュ、ゲンジマル
选择出击	アルルゥ、トウカ、ドリィ、グラァ、オボロ、ベナウイ、クロウ、カルラ
出击单位数	8人
敌方出现	ヒエン

敌方资料	能力	持有道具
アヴ-カムゥ	–	トゥレプの茎、シウネ-ヌクイ、アマム-ウチュ、ハルニレの叶
ツ－ヌ	毒攻击、异常无效	–
ヒエン	斗志の瞳、会心の技、死中求活、气绝攻击、装甲硬化、异常无效	テヌカミの铠、シウネ-ヌクイ

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
土甲丹	–	サクヤの部屋

第二十六话 走向破灭者 ~库涅卡门~

以ゲンジマル为主力将敌人逐个包围击破。アヴ-カムゥ的HP和防御力都相当高，可以用必杀技和协击打倒。敌人会出现增援，请考虑好伏击的位置慎重作战。此外由于场地下雨，アルルゥ本关还是不要出击的好。ツ－ヌ会使用面前方向3格的范围攻击、モンホ会使用面前方向1格的突进攻击。アヴ-カムゥ的攻击力非常强大，与他作战时请注意同伴的HP。贸然进攻很容易被敌人包围，谨慎小心地推进是攻关上策。最后，Lv25障碍物持有的鬼集品つぼ一定不要忘记了。

战斗名称	灭びゆく者~クンネカムン~
胜利条件	敌部队全灭
败北条件	ハクオロ死亡
出击角色	ハクオロ、エルルゥ、ゲンジマル
选择出击	アルルゥ、トウカ、ドリィ、グラァ、オボロ、カミュ、ウルトリィ、ベナウイ、クロウ、カルラ
出击单位数	8人
敌方出现	アヴ-カムゥLv22×3、アブ-カムゥLv23×5、ツ－ヌ×2、モンホ×2、障碍物×8

敌方资料	能力	持有道具
モンホ	气绝攻击、异常无效	シャネ-ケニャ
ツ－ヌ	毒攻击、异常无效	–
アブ-カムゥ	勇气の瞳、装甲硬化、异常无效、气力低下	–
障碍物	异常无效	アマム-ウチュ、ハルニレの叶、シウネ-ヌクイ、鬼集品「つぼ」



通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
梦幻丹	–	–

第二十七话 面具 ~库涅卡门~

最初友军处于被包围状态，战斗刚开始就有临近的敌人。防御力很低的角色务必退到安全的场所去，边后退边使用**ゲンジマル**作为主力反击敌人。几天后假面兵作为增援出现，退却途中想提升等级的同伴可以用**エルルウ**照顾并击倒敌人。敌人全灭后，剧情便会进行。

战斗名称	假面 ~ **クンネカムン** ~ 前半战
胜利条件	敌部队全灭
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ、エルルウ、ゲンジマル**
选择出击	**アルルウ、トウカ、ドリイ、グラア、オボロ、カミュ、ウルトリイ、ベナウイ、クロウ、カルラ**
出击单位数	8人
敌方出现	假面兵v21×2、假面兵v22×5、障碍物×2

カンダルホリ与**ディ－**会一起使用范围攻击。如果他们的目标是**ハクオロ**的话请小心照看好他的HP。

战斗名称	假面 ~ **クンネカムン** ~ 前半战
胜利条件	敌部队全灭
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ、エルルウ、ゲンジマル**
选择出击	**アルルウ、トウカ、ドリイ、グラア、オボロ、カミュ、ウルトリイ、ベナウイ、クロウ、カルラ**
出击单位数	8人
敌方出现	假面兵Lv22×2、**カンホルダリ、ディ－**

敌方资料	能力	持有道具
假面兵 假面兵	勇气の瞳、气绝攻击 勇气の瞳、气绝攻击	– **アマムウチュ**
カンホルダリ	斗志の瞳、术法抵抗、烈火の技、混乱攻击	**シウネ-ヌクイ**×2
ディ－	斗志の瞳、术法无效、战术指挥、自然治愈	**シウネ-ヌクイ**×2
障碍物×2	异常无效	**シウネ-ヌクイ**

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
土甲丹	–	–
梦幻丹	–	–
鬼集品「小さな巾着」	–	–

第二十八话 库娅 ~库涅卡门~

将**アヴ-カムゥ**击倒数天后还会复活，如果想不断提升等级的话这里是一个好机会。（多次打倒后就不会再复活了……）击倒**アヴ-カムゥ**后向**ク－ヤ**的方向前进，将其包围起来集中攻击打倒。

战斗名称	**ク－ヤ ~ クンネカムン ~**
胜利条件	击倒**ク－ヤ**
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ、エルルウ、ウルトリイ、カミュ、ゲンジマル**
选择出击	**アルルウ、トウカ、ドリイ、グラア、オボロ、ベナウイ、クロウ、カルラ**
出击人数	8人
敌方出现	假面兵v21×2、假面兵v22×5、障碍物×2

敌方资料	能力	持有道具
アヴ-カムゥ	勇气の瞳、装甲硬化、	–
	异常无效、气力低下	
ク－ヤ	斗志の瞳、战术指挥、	**シウネ-ヌクイ**
	异常无效、装甲硬化、气力低下	

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
シウネ-ウンヤク	鬼集品「历战の眼带」	**サクヤの**部屋
–	演习4战斗可能	–

第二十九话 太古的梦迹 ~欧卡米亚凯~

本关属于非常容易被包围的地形。与其从中央突破不如从某侧聚集同伴逐一将敌人击倒比较安全。**ハクオロ**移动到地图西北方向的目的地剧情便会发展。在这之前别忘了？？？持有的鬼集品、同人**の**书。

战斗名称	太古の梦迹 ~ **オンカミヤムカイ** ~ 前半战
胜利条件	**ハクオロ**到达目的地
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ、エルルウ、ウルトリイ、アルルウ、トウカ、ドリイ、グラア、オボロ、ベナウイ、クロウ、カルラ**
出击单位数	11人
敌方出现	？？？×10

后半战便成了与自军的复制版本作战。由于他们属性比较低，战斗还是比较有利的。战斗方式推荐先将对方的**ハクロオ**和**エルルウ**击倒，然后再从对方的**ウルトリイ**和**ベナウイ**开始逐一将他们击倒。

战斗名称	太古の梦迹 ~ **オンカミヤムカイ** ~ 后半战
胜利条件	敌部队全灭
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ、エルルウ、ウルトリイ、アルルウ、トウカ、ドリイ、グラア、オボロ、ベナウイ、クロウ、カルラ**
出击单位数	11人
敌方出现	？？？×11

敌方资料	能力	持有道具
？？？	冲击吸收、自然治愈	**シウネヌクイ**×3、同人**の**书
？？？（**ハクオロ**）	士气向上、起死回生、战术指挥、术法抵抗	**シウネ-ヌクイ**
？？？（**エルルウ**）	药术、弓回避、远投、道具**の**心得	–
？？？（**アルルウ**）	水に弱い、**ぶち**坏し、斗志**の**瞳、**ムア**の加护、自然治愈、道具**の**心得、体毛硬化	**しましまのシッポ**
？？？（**ドリイ**）	护身呼吸法、近接回避、远投	–
？？？（**グラア**）	烈火**の**技、弓回避、明镜止水、穷死觉醒、会心**の**技	–
？？？（**オボロ**）	勇气**の**瞳、弓回避、报复**の**技、近接回避、穷死觉醒、死中求活	–
？？？（**ベナウイ**）	斗志**の**瞳、弓回避、战术指挥、贯通攻击、会心**の**技、明镜止水、护身呼吸法	–
？？？（**クロウ**）	斗志**の**瞳、**ぶち**坏し、烈火**の**技、报复**の**技、**ムアの**加护、死中求活	**シウネ-ヌクイ**
？？？（**カルラ**）	**ぶち**坏し、**ムアの**加护、烈火**の**技、斗志**の**瞳、会心**の**技、明镜止水	–
？？？（**ウルトリイ**）	飞行、光**の**术法、**カミユイ**、术法抵抗	**シウネ-ヌクイ**
？？？（**トウカ**）	会心**の**技、近接回避、报复**の**技、勇气**の**瞳、护身呼吸法、明镜止水、穷死觉醒	–

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
ケウトゥアマン	–	–
紫琥珀の灵药	–	–

第三十话 寻求力量者 ~欧卡米亚凯~

ヒエン不会主动行动。所以我方首先向**ハウエンクア**移动，包围并消灭他。**ハウエンクア**被击倒后**ヒエン**才开始行动。同样，包围消灭之。

战斗名称	力を求めし者 ~ **オンカミヤムカイ** ~
胜利条件	击倒**ヒエン**及**ハウエンクア**
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ、エルルウ、ウルトリイ、アルルウ、トウカ、ドリイ、グラア、オボロ、ベナウイ、クロウ、カルラ**
出击单位数	11人
敌方出现	**ハウエンクア、ヒエン**

敌方资料	能力	持有道具
ハウエンクア	斗志の瞳、报复の技、混乱攻击、装甲硬化、异常无效	**シウネ-ヌクイ**、梦幻丹
ヒエン	斗志の瞳、会心の技、死中求活、气绝攻击、装甲硬化、异常无效	**シウネ-ヌクイ**

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
シウネ-ウンヤク	–	–
鬼集品「历战の钵金」	–	–
鬼集品「黑手帐」	–	–

第三十一话 大封印 ~欧卡米亚凯~

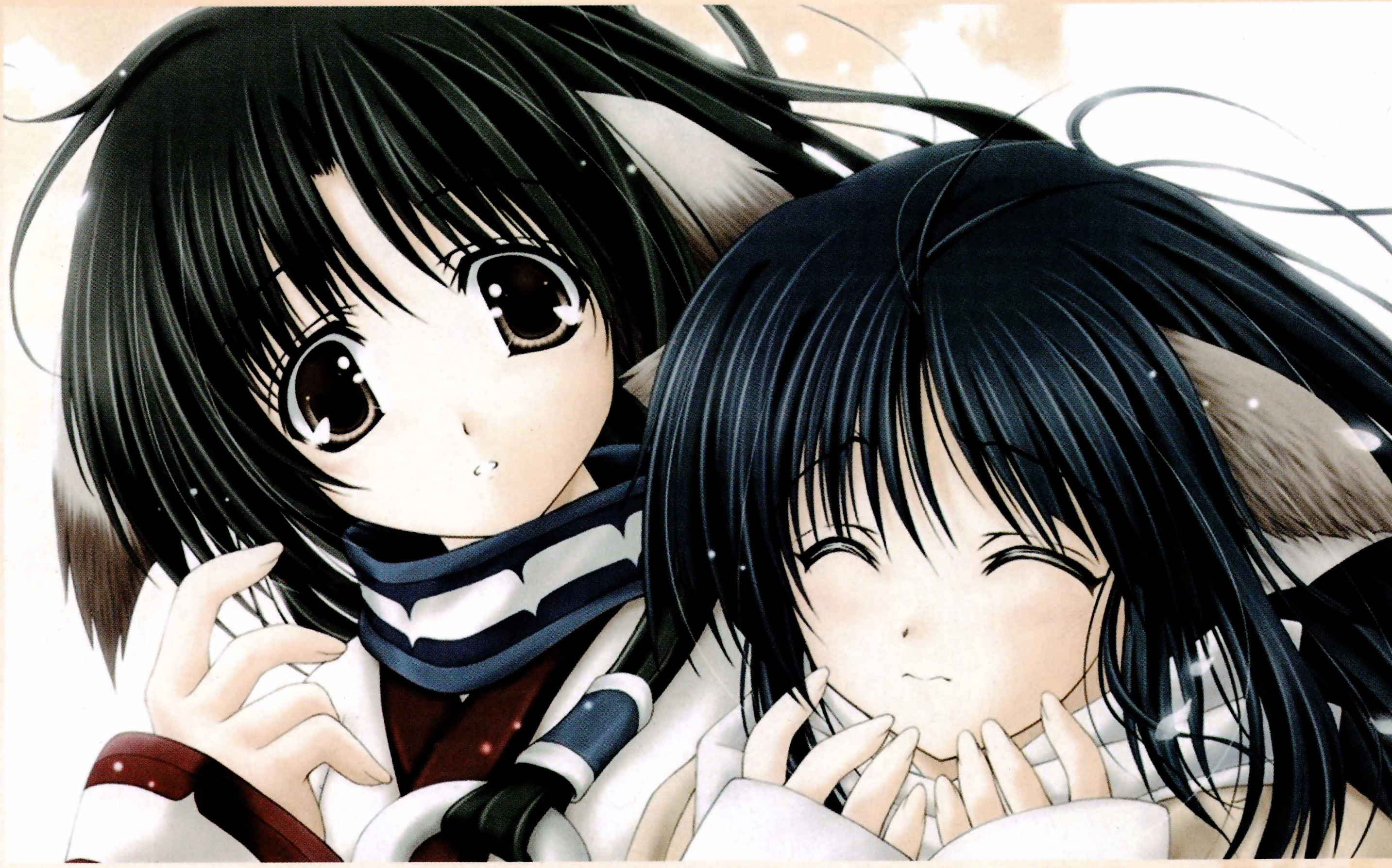
最初是变身后的**ハクオロ**与**ムツミ**的单挑情节。由于有先读能力，在其背后不断使用连击便可以不太费力的击倒他。

战斗名称	大封印 ~ **オンカミヤムカイ** ~ 前半战
胜利条件	击倒**ムツミ**
败北条件	**ハクオロ**死亡
出击角色	**ハクオロ、エルルウ、アルルウ、トウカ、ドリイ、グラア、オボロ、ベナウイ、クロウ、カルラ**
出击单位数	10人
敌方出现	**ムツミ**

与伙伴们合流、与**ディ－**进行战斗。用**ハクオロ**最为先头部队，其他人跟随进行包围攻击。**ディ－**会使用前方一列的3×8格的高伤害范围攻击，将大量我方单位同时放在他的攻击范围内是非常危险的，合理分配我军配置是通关关键。

战斗名称	大封印 ~ **オンカミヤムカイ** ~ 后半战
胜利条件	击倒**ディ－**
败北条件	**ハクオロ**死亡





出击角色	ハクオロ、エルルゥ、アルルゥ、トウカ、ドリィ、グラァ、オボロ、ベナウイ、クロウ、カルラ
出击单位数	10人
敌方出现	ディー

敌方资料	能力	持有道具
ムツミ	飞行、暗の术法、先读み	シウネ-ヌクイ、梦幻丹
ディー	斗志の瞳、自然治愈、混乱攻击	シウネ-ヌクイ×2

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
ケウトゥアマン	–	–

第三十二话 传颂之物
~欧卡米亚凯~

最终战，不用吝惜道具了。协击非常有效，回复气力的道具请多准备。数天后？？？4体出现，靠近后消灭他们。不击倒**ウィチャルネミテア**两腕的话是无法对本体造成伤害的，所以先集中攻击两腕吧。利用好**エルルゥ**回复、**アルルゥ**的协击回复我军，而对于本体的攻击使用**オボロ**和**ドリグラ**的协击非常有效，范围×3格的2000左右伤害。比起无法对BOSS造成伤害的低Lv同伴、优先回复能够造成大量伤害的进攻主力。左上有一个死角可以躲避BOSS攻击，可以将**エルルゥ**或是高攻同伴配置在此。此外，这场战斗中各角色的必杀技以及协击的台词会发生变化。

战斗名称	うたわれるもの~オンカミヤムカイ~
胜利条件	击倒ウイツアルネミテア
败北条件	我军全灭
出击角色	ハクオロ、エルルゥ、ウルトリィ、カミュ、ゲンジマル
选择出击	エルルゥ、アルルゥ、ウルトリィ、カミュ、トウカ、ドリィ、グラァ、オボロ、ベナウイ、クロウ、カルラ
出击人数	11人
敌方出现	ウイツアルネミテア

敌方资料	能力	持有道具
ウイツアルネミテア右腕	异常无效、装甲硬化、ムアの加护、能力无效	–
ウイツアルネミテア左腕	异常无效、装甲硬化、术法抵抗、能力无效	–
ウイツアルネミテア	战术指挥、能力无效、异常无效	–
？？？	冲击吸收、自然治愈	–

通关特典	隐藏道具	剧情发生地点
THE END	–	–

全部我方单位的特殊能力及其效果

角色	所持能力
ハクオロ	士气向上/起死回生/战术指挥(LV15)/术法抵抗(LV20)
テオロ	会心の技/ぶち坏し
エルルゥ	药术(LV5)/弓回避(LV7)/远投(LV12)/道具の心得(LV26)
ドリィ	护身呼吸法(LV5)/近接回避(LV10)/远投(LV15)/穷死觉醒(LV20)/会心の技(LV25)
グラァ	烈火の技(LV5)/弓回避(LV10)/明镜止水(LV15)/穷死觉醒(LV20)/会心の技(LV25)
オボロ	勇气の瞳/弓回避/报复の技(LV5)/近接回避(LV10)/穷死觉醒(LV20)/死中求活(LV25)
アルルゥ	水に弱い/ぶち坏し/斗志の瞳/ムアの加护(LV10)/自然治愈(ガチャタラ加入后)/道具の心得(LV20)/体毛硬化(LV25)
ベナウイ	斗志の瞳/弓回避/战术指挥/贯通攻击(LV12)/会心の技(LV15)/明镜止水(LV18)/护身呼吸法(LV20)

角色	所持能力
クロウ	斗志の瞳/ぶち坏し/烈火の技(LV13)/报复の技(LV18)/ムアの加护(LV21)/死中求活(LV25)
カルラ	ぶち坏し/ムアの加护(LV14)/烈火の技(LV16)/斗志の瞳(LV19)/会心の技(LV20)/明镜止水(LV23)
ウルトリィ	飞行/水の术法/风の术法/カミユイ(LV16)/术法抵抗(LV20)/光の术法(LV23)
カミュ	飞行/土の术法/火の术法/近接回避(LV18)/暗の术法(LV23)
トウカ	会心の技/近接回避/报复の技(LV17)/勇气の瞳(LV18)/护身呼吸法(LV20)/明镜止水(LV23)/穷死觉醒(LV24)
デリホゥライ	报复の技/弓回避
ゲンジマル	会心の技/近接回避/弓回避/斗志の瞳/明镜止水

名称	效果	修得角色
术法抵抗	受到术法的伤害半减	ハクオロ/ウルトリィ
战术指挥	邻接自军单位的气力增加	ハクオロ/ベナウイ
士气向上	一定范围内的自军单位能力上升	ハクオロ
起死回生	气力MAX时被击倒时可以复活一次	ハクオロ
药术	能够使用药术	エルルゥ
弓回避	射击攻击低概率回避，气力越多效果越高	エルルゥ/オボロ/グラァ/ベナウイ/デリホゥライ/ゲンジマル
远投	道具的使用范围扩大	エルルゥ/ドリィ
道具の心得	使用道具时效果上升	エルルゥ/アルルゥ
水に弱い	在有水的场地或者根据天气能力会下降	アルルゥ
ぶち坏し	对障碍物的破坏力上升，气力越多效果越高	アルルゥ/テオロ/クロウ/カルラ
斗志の瞳	停止邻接四方向的敌人	アルルゥ/ベナウイ/クロウ/カルラ/ゲンジマル
ムアの加护	根据气力减轻伤害，气力越多效果越高	アルルゥ/クロウ/カルラ
自然治愈	每天回复自己一定量的体力	アルルゥ
体毛硬化	受到攻击时候无视方向性伤害补正	アルルゥ
勇气の瞳	可以进行无视地形效果的移动	オボロ/トウカ
报复の技	受到攻击时候低概率反击，气力越多效果越高	オボロ/クロウ/トウカ/デリホウライ
近接回避	受到攻击时候低概率回避，气力越多效果越高	オボロ/ドリィ/カミュ/トウカ/ゲンジマル
穷死觉醒	体力在1/4以下时候所有近接、弓攻击的回避率2倍	オボロ/ドリィ/グラァ/トウカ

名称	效果	修得角色
死中求活	体力降为1/4时气力MAX，战斗中只能用一次	オボロ/クロウ
护身呼吸法	根据气力增加防御力，气力越多效果越高	ドリィ/ベナウイ/トウカ
会心の技	致命一击低概率发生，气力越多效果越高	ドリィ/グラァ/テオロ/ベナウィ/カルラ/トウカ/ゲンジマル
烈火の技	根据气力增加攻击力，气力越多效果越高	グラァ/クロウ/カルラ
明镜止水	使用必杀连击时消费的气力变为3/4	グラァ/ベナウイ/カルラ/トウカ/ゲンジマル
贯通攻击	攻击敌人时，敌人背后格内的敌人也会受到攻击	ベナウイ
飞行	单位可以进行飞行、可以进行无视地形效果的移动	ウルトリィ/カミュ
水の术法	可以使用水系的术法	ウルトリィ
风の术法	可以使用风系的术法	ウルトリィ
カミユイ	邻接的友军单位受到术法攻击时伤害减轻	ウルトリィ
光の术法	可以使用光系的术法	ウルトリィ
土の术法	可以使用土系的术法	カミュ
火の术法	可以使用火系的术法	カミュ
暗の术法	可以使用暗系的术法	カミュ
术法无效	术效果一切无效	–
光の护法	邻接的友军单位受到术法攻击时伤害减轻	–

投入硝烟弥漫的法国战场。

二战题材经典FPS系列“使命召唤”的最新篇章——《使命召唤3》终于登陆全主流平台。本次《使命召唤3》与系列前作不同的是，游戏战役全部重现当年法国战场的诸多经典战例。画面效果完全进化的同时，又添加了众多全新的操作环节。游戏中无论是对机械的控制，又或是队员之间的掩护动作等细节刻画都极为细腻，令玩家身临其境。

□文/大怪



CALL OF DUTY 3

PS2	本刊译名：使命召唤3				TEEN
	ACTIVISION	49.99美元	2006年11月7日		
第一人称射击	DVDROM	美版	1人(支持网络作战)	53KB	

操作名称	发动方式	备　注
身体移动	左类比摇杆	——
视角移动	右类比摇杆	瞄准射击，身体转向
近距离打击	R3	按下右类比摇杆
射击	R1	——
精密瞄准	L1	持续按住为精密射击
跳跃	×	——
武器切换	△	——
身体姿态切换	○	按照输入顺序分别为下蹲，匍匐与直立姿态
投掷手榴弹	R2	按住确定投掷位置，松手便实现投掷
投掷烟雾手榴弹	L2	按住确定投掷位置，松手便实现投掷

以上为游戏的基础操作，而在真正进入实战之前，我们可以在个人模式刚刚开始的练习关实现对所有系统操作的掌握。作为一款成熟的第一人称视角射击作品，本作的基础操作相对繁杂。在这个关卡中，希望玩家对于每个系统操作都进行细致的实践，这对之后实战关卡的顺利进行有着至关重要的作用。本作的练习章设计极为详尽，而对于系统操作的详细解析，笔者也会在之后的练习关讲解中详细说明。

练习章 TRAINING MODE 初试身手

作为一个新兵，我们首先来到了法国前线。虽然战线吃紧，但不经过一番锻炼，是无法经得起战火的考验的。首先，近距离按方块键拿起面前的M1半自动步枪。(图练习01）这把半自动步枪在实战中由于射击精密度极高，所以不仅可以实现中近距离的有效杀伤，更可实现远距离的精密射击。R1为发动射击，而按住L1后再发动R1则可以实现精密射击，在实战中面对中远距离的敌人则多要利用这样的射击方法以提高命中率。随后，我们便需要利用精密射击的操作方法，面对利用钢盔做成的简易靶场。利用精密射击的方法，将所有木棍上的钢盔打落。（图练习02)完成任务后，便向前将木箱中的手榴弹拾取，并向对面图中帐篷的三点指示位置投掷。（图练习03）应当注意的是，手雷此武器颇具危险，一旦发动则会出现红色圆圈状爆炸时间显示，必须在爆炸前尽快离手，在练习关卡中虽不会自爆而死，但在战场中却一定要注意此点。随后继续拾起烟雾手榴弹，并向靶场位置进行投掷烟雾手榴弹（图练习04）。在实战中通常起到掩护自己或队友突破前进的作用。但与杀伤型手榴弹相同的是，仍然要注意触发投放时间，否则一片苍茫大地，之后便无从知道敌我位置，应当在选择投放后尽快投掷到指定位置。在真正的作战中，还有一项对应手榴弹的高级操作必须掌握，那就是当敌人的手榴弹投放到主人公脚下时，我们可以在画面提示下最速输入方块键捡起，再快速按住R2，在爆炸指示没有结束时候快速松手扔出，这不仅可以在关键时刻自救，也可以对近距离敌人造成比较大的杀伤。随后来到地图星状指示位置，按○下蹲后前行到达武器箱所在位置，按下右类比摇杆敲开箱子后便可以看到大名鼎鼎的汤姆森冲锋枪，按□键拾取。这里有几个基础操作需要注意，首先是身体姿态切换为下蹲或匍匐状态后，迅速变为直立状态可以通过输入×键实现。而近距离打击除了可以敲开箱子、门等对应目标之外，也可以实现近距离对敌打击。而我们现在已经拥有近距离作战需要的汤姆森冲锋枪与中远距离精密射击用M1半自动步枪，切换武器利用△键实现。至此，所有的练习任务我们都已经完成。现在我们便可以到达运输车之前，输入方快键上车，正式开始我们的二战之旅了。（注：在本游戏的单人模式中还将出现如开车、火炮操作等高级操作，笔者将在之后的攻略中随进程详细说明）





↑精密射击具有极为重要的作用，特别在中远距离时效果更好。



←手榴弹投放位置必须精确，否则不但无法杀敌，甚至很容易自伤。



→不要忽略这个武器，烟雾弹在敌人密集时，能有效的起到掩护突破的作用。

© 2006 Activision,Inc.All Rights Reserved

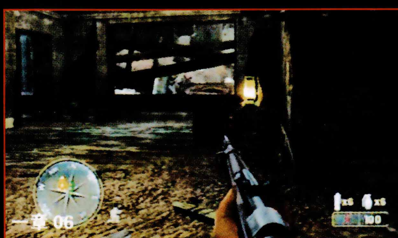




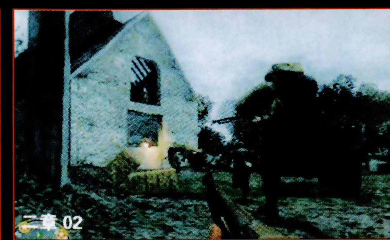




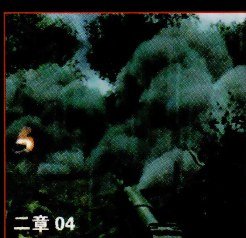










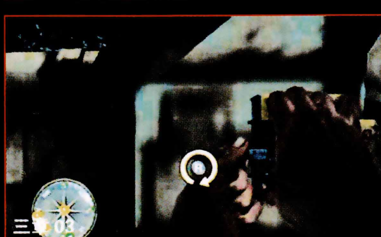




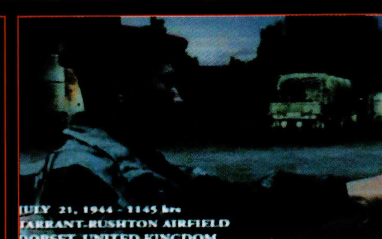












亲身了解当年二次大战的残酷与无情

01章 SAINT LO 圣特罗镇

很快，我便知道了战争的残酷，刚刚到达前线的运输车便被德军的轰炸给炸翻，刚刚准备将我拉起的战友，也不幸头部中弹身亡。身边不停地呼啸着子弹的声音，而爆炸产生的巨大轰响更是令人胆寒。没等我回过神来，便在战友的帮助下跨过了战壕。对于我们来说，这场噩梦般的战争终于开始了。（游戏中，对应任务指示地点会以黄色星壮标志出现在地图位置，在关卡进行中应当仔细观察）。首先需要到达图中（图一章01）的掩体下，前方的敌人非常密集，所以需要用逐个击破的战术先将封锁的敌人清除一些，当封锁火力下降一些后，下蹲姿态到达教堂门口。应当注意的是，教堂内部敌人众多，应当躲避在左右掩体之后进行逐点射击。之后随队友会经过一个战壕，按照输入指示对应跳跃或匍匐前进。随后跟随任务位置正北方向进入一个已经几近坍塌的房间内，外围肃清几个敌人后，刚刚进入房屋内门，便会遭到一个德国兵的近身搏击。这是本关的难点之一，不要慌张，首先按照指示连续输入R1与L1键，之后对应输入打击键则可以顺利解除危机。（图一章02）（近身搏击特写是本作一大特色，在之后的关卡中还会经常出现。）随后将屋中几名敌人消灭后，出屋不久到达任务指示地点后便要登在主战坦克上，进行下一步任务。这个任务需要将左类比摇杆按下，对应图中任务指示位置输入方块键，以指示坦克攻击位置（图一章03），将目标都肃清后，我方坦克也不幸被命中。翻滚下坦克后，很快便要随一墙壁破口处进入敌人据点建筑内。这里敌人众多，需要以蹲姿小心应付。出据点后，还要跟随队友在到达目标建筑物前阻击一部分敌人。（图一章04）到达图中位置（图一章05）后，小心上方的敌人。最终到达目标建筑物门口，占领后，到达上层（图一章06），触发剧情后，在上层防守将下面的敌人全部消灭后，本章结束。

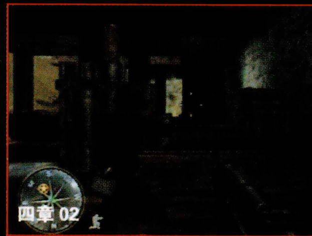
02章 THE ISLAND 岛屿争夺战

刚上来便要进行平原战，一定不要冒进，小心蹲在坦克掩体后，随坦克前进，期间找机会对近距离敌人射击。（图二章01），当平原战结束后，进入自然掩体与战友会合。随后准备进入草场建筑物（图二章02），应当小心的是，先把建筑物上的敌人点射消灭后再进入。找掩体，将建筑物内的敌人消灭后，跟随队友进入第二个目标建筑物内。消灭首层敌人后，小心上楼，将敌人全部消灭。出建筑物后与队友会合，之后新任务指示本章最重要的环节，向地图中正北位置前进，准备攻占大桥。（图二章03）。利用远距离射击将桥上以及桥附近敌人全部消灭后，会跟随队友到达敌人的据点。由于我方居高临下，所以应当准确扔手榴弹对敌人造成大面积杀伤。将所有敌人都消灭后，任务指示地点变更，跟队友一起达到自然战壕内，向北延伸。到达目标地点后，会有爆炸发生（（图二章04）。随后便要向东前进，准备强攻阵地。这里有很多叉形掩护铁，由于敌人火力密集，所以一定要利用好这掩体耐心推进。很快便回到达敌人碉堡火力点，火力很猛，强攻不得。要仔细观看队员行进位置，从一侧绕行准备进入敌人工事内部。突破成功后，进入敌人战壕内部向前推进（图二章05），之后迅速将火力点敌人全部消灭。任务完成后继续向正北前进，之后面对我们的，是一连串的室内战，第一个建筑物内敌人全部消灭后，从墙壁缺口脱出。之后向西行进，突破建筑，巷战过后终于绕到敌人最终工事。内部敌人众多，需要小心找到掩体，按照地图指示位置层层推进。最终到达外围出口，敌人已经在上方做好准备，一定不能冒进，特别是面对出口上方的敌人，需要倒出门，提前做好向上射击的准备（图二章06）。耐心全部消灭工事上方的敌人后，本章结束。

03章 NIGHT DROP 午夜空降

刚开始，空中运输机便不幸中弹，还好我们已经被空投。当到达目的地后，被德军发现的危难之际被游击队员所救。进入草场集合后，立刻向正北方向突进。到达图中建筑目标前（图三章01），以草堆为掩体进行射击，突破进屋后，南方向建筑物上有敌人高点射击，准确消灭后。小心进入建筑物，果断将建筑物内敌人消灭。随后与队员会合，并将外围敌人全部肃清。接应JEEP达到后，上车进行驾驶(图三章02)。驾驶方法为R1为油门，○为倒车，L1为减速，左类比摇杆为方向控制。仔细观察图中指示位置驾驶，很快便可到达目的地，并与美丽的女游击队员克里斯蒂娜等游击队员汇合。之后便要跟随他们进入敌人战壕，并要对应到达地图任务三处指示位置将敌高射炮炸毁。先小心将战壕内敌人消灭，之后到达最近位置高射炮处，安放定时炸药。（图三章03），按照指示操作安放后迅速撤离。重复这个步骤将三个高射炮全部炸毁。之后随队员一同到达第二处敌控制建筑物群。消灭敌人突破进入后，首先要求到达正南位置建筑物内部，小心外墙周围隐蔽的敌人，找到掩体，以门口为掩护层层推进，最后到达正南方向建筑物前。敌人火力很猛，不要恋战，迅速从左侧小门突破进入建筑物（图三章04）。将门口德兵全部消灭后，上楼梯后又将与一名德军近身搏斗，与一章操作相同，将其打倒。随后便可以到达上层敌人火力点，从背后将敌人全部消灭。将屋内全部敌人肃清后，迅速撤退到JEEP处，驾驶到达指定位置后本章结束。（在驾驶过程中，一定要注意地图中不断出现的目标位置。）



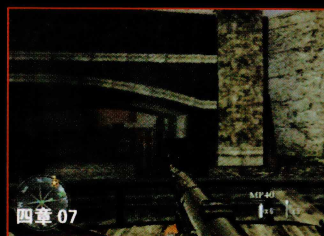






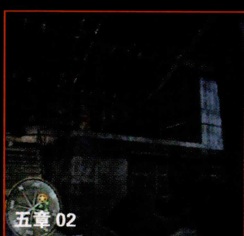


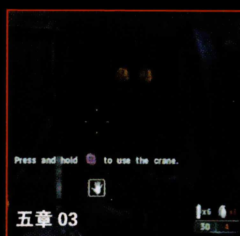




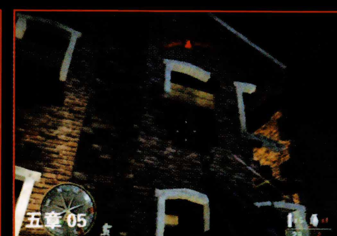


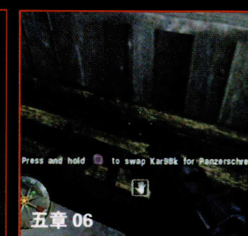


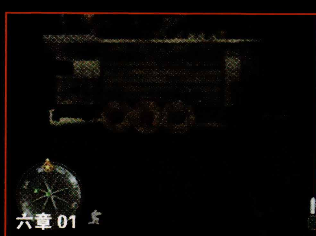




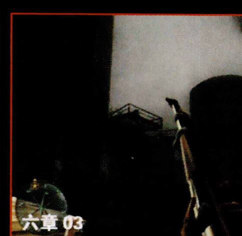


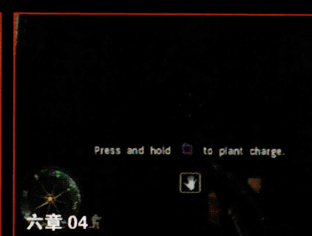














只有生命与汗水才能谱写的战争篇章

04章 MAYENNE BRIDGE 梅因大桥

一上来便要与队员们一起向北方向建筑物行进，短暂的进行几场屋内战斗后，与队员集合 在北方向敌军总部前（图四章01）。一定要在门口两侧找掩护推进，注意建筑物上方的敌人。随后向任务目标位置前进，到达第一建筑物出口，门口敌人众多，需以门口作为掩体，逐个消灭。出建筑物后，接近渡河边，小心推进，到达渡口处（图四章02）。这里敌人众多，一定要在到达渡口前将南侧敌人全部消灭，之后专心对付渡口处敌人。全部消灭后，便可以上船，划动右类比摇杆渡河（图四章03）。到对岸后，先将岸上敌人消灭，之后集合准备攻占岸上建筑物。跟随队友一同进入建筑物，并消灭建筑物内所有敌人。这个阶段需要进入的建筑物众多，在上楼的时候，要小心上层敌人的狙击，注意提前预备射击方向。最后突破仓库到达图中建筑掩体的位置（图四章04），并利用好房屋掩体冲入目标指示建筑物内，将敌人全灭后，从侧门脱出，并将火箭炮附近敌人消灭（图四章05）。之后再次与队友一同绕到河岸附近，利用众多木箱掩护缓慢推进。到达目标坦克后（图四章06），放置定时炸药。炸毁坦克，绕至南侧建筑物旁，占领建筑。之后下楼集合，继续占领目标建筑。完成占领任务后到达桥下（图四章07），将敌人歼灭，上桥，并利用桥面掩体将全消敌人（图四章08）。本章结束。

05章 FALAISE ROAD 法雷公路

首先利用重机枪将目标敌人全部消灭，坦克不幸被命中后，地面作战开始。利用重机枪将两处目标位置敌人消灭，随后跟随队友将木门开启后，一同进入小道。到达图中位置（图五章01）后，分别将三处目标建筑物敌人消灭，并最终进入重机房将内敌人全部清除（图五章02）。之后会合后要迅速对应三个地点进行机械操作。首先从重机房出来后，向东南位置的目标前进，不要与敌人恋战迅速到达图中机械指定位置（图五章03），按照指示操作完成后，敌人火力点将被清除。之后来到第二个机械操作点，迅速找到机械位置，利用右类比摇杆完成操作。最后到达正北方向任务点，将炸药放置后，迅速撤离完成任务（图五章04）。之后行进到目标处会合。找到目标建筑物后，会开始长时间的建筑争夺战。除了地面的敌人众多之外，一定要小心建筑物上敌人的火力封锁，并优先将建筑物上潜伏的敌人消灭（图五章05）。在将目标处敌人消灭后，由于敌人火力过猛，我们必须重新回到重机房内进行防守。到达上层后，与敌人进行短暂防守战后，敌人的虎式坦克将出现，迅速转移到任务指示位置，将图中的反坦克火箭炮拾起（图五章06），并将坦克摧毁。随后跟随队友执行反坦克爆破任务。完成后本章结束。

06章 FUEL PLANT 炼油场

刚开始要跟随队友在火车站附近进行持久战，随后进入站内，利用站内众多掩体向前推进。这里特别要小心站内隐蔽的敌人，目标较小不易发现。向前推进到达图中位置后（图六章01），需要将上层敌人全部消灭，之后上楼，将楼上屋内的敌人也全部肃清。但应当小心的是，屋内敌人众多，最好在进屋前投掷手榴弹掩护。随后到达任务指示门口（图六章02），进入后将敌人消灭，随后出屋上JEEP后，对应目标敌人利用车上重机枪扫射。达到炼油厂目的地后，小心铁架上与利用掩体隐蔽的敌人，将他们消灭后缓慢推进，最终来到图中炼油厂重地前（图六章03），见铁架敌人消灭后上铁架，之后在目标炼油炉上放置定时炸药。之后与队员会合后继续向地图目标前进，将建筑物内敌人全灭后绕到第二处炼油炉上放置定时炸药（图六章04）。之后再前进会遇到一名德军的近身缠斗，按图中指示完成操作后，将其扔下高台。自己爬上铁架后，进入炼油厂内部，这里敌人众多，需要将地面敌人都清除后再从楼梯上行。期间会不断有敌人阻击，小心面对。最后到达图中位置（图六章05）。将楼梯上层敌人全部消灭，之后跟随队友撤退。开JEEP到地图指定位置后，本章结束。（驾驶过程中不要着急，按照地图位置指示驾驶即可。）


七章01


七章02


七章03


七章04


八章01

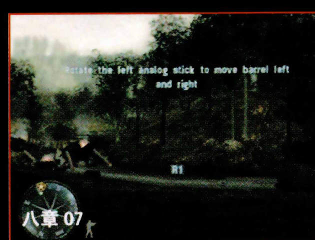

八章02


八章03


八章04


八章05


八章06

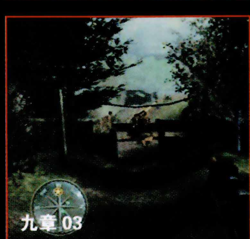


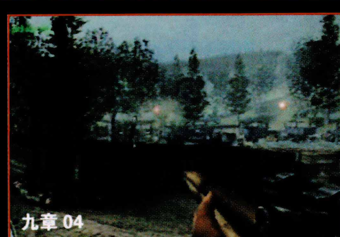
八章07


八章08


九章01

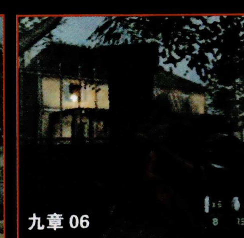

九章02


九章03


九章04



九章05


九章06



九章07

用智慧与勇气完成不可能完成的任务

07章 THE BLACK BARON 黑暗男爵

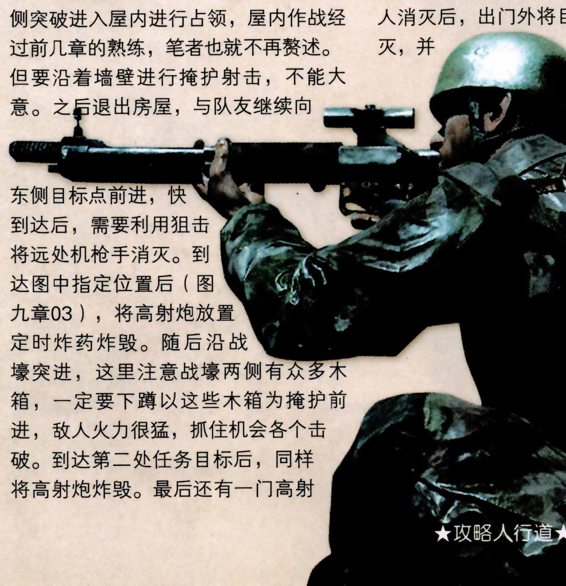
本章是非常爽快的坦克战，而坦克的操作方式同样非常简单，左类比摇杆负责机体移动，右类比摇杆负责炮台方位控制，R1为开炮，L1为重机枪。首先跟随战友一起前进，路途中会零星遇到敌坦克，当练习射击一样将其击毁。当到达图中位置（图七章01）后，再向目标行进不久将引发敌轰炸剧情，不幸的是己方众多坦克都遭摧毁。而我们只能孤身潜入敌阵了。向地图目标处前进，期间会从楼群中钻出敌坦克阻击我方（图七章02）。迅速将敌坦克击毁，之后从图中位置小道前行（图七章03），当绕出教堂时将在右侧见到一辆虎式坦克，不要大意提前准备好先手射击。之后会到达拱门位置（图七章04），进入后将敌坦克摧毁，到达最后目标位置后本章结束。

08章 THE FOREST 丛林战

本章我们将第一次享受到狙击手的操作乐趣，并会领略到丛林战的可怕。首先要跟随队友在丛林开阔地带向前推进，这里笔者并不推荐浪费狙击弹药，利用半自动步枪应付足以。但当前进到敌人战壕附近时，则最好将战壕内的敌人狙击掉，以减轻前进阻力（图八章01）。当前进到指定位置后，我方伤员剧情出现。随后与队友向东方向目标地点前进，当到达图中位置后（图八章02），则需要发挥狙击手的作用，将对面敌人全部消灭。之后沿战壕到达目标位置，将敌人的武器弹药炸毁（图八章03）。随后沿战壕继续向地图目标位置前进，将另一处武器弹药炸毁（图八章04）。之后进入图中位置的敌人工事入口（图八章05），里面敌人众多，依靠身边的掩体以下蹲姿势逐个消灭前进。出工事后将重新进入战壕，对面的敌人离己方距离较远，最好利用狙击枪进行消灭。本地任务完成后，将需要与队友一起向正西方向前进。我们需要将从背后将敌人的暗堡消灭（图八章06）。最后从战壕外脱出，与队友一起到达敌人封锁的重地，这里我们需要利用榴弹炮将敌人的封锁打破（图八章07），榴弹炮的操作方式比较写实，左类比摇杆转动为左右调整，右类比摇杆转动为上下位置调整。调整完毕后，R1开炮。（这里特别要说明一下，调整开炮的位置是向上为远距离开炮，向下调整为近距离开炮，耐心调整将目标指定位置摧毁。）当把敌人的所有封锁全部打破后（图八章08），本章结束。

09章 LAISON RIVER 雷森河

任务开始，我们需要从河对岸向目标位置靠拢。当靠近目标位置后，从山坡上将有众多敌人向我们进行阻击，利用半自动步枪精确瞄准，尽快消灭他们。前进到达图中位置后（图九章01），向前占领木屋。之后从木屋穿出，沿工事与队友一起向指定位置前进。当到达目标建筑物前，首先要将建筑物左侧的榴弹炮手消灭掉（图九章02）。随后，小心从一侧突破进入屋内进行占领，屋内作战经过前几章的熟练，笔者也就不再赘述。但要沿着墙壁进行掩护射击，不能大意。之后退出房屋，与队友继续向东侧目标点前进，快到达后，需要利用狙击将远处机枪手消灭。到达图中指定位置后（图九章03），将高射炮放置定时炸药炸毁。随后沿战壕突进，这里注意战壕两侧有众多木箱，一定要下蹲以这些木箱为掩护前进，敌人火力很猛，抓住机会各个击破。到达第二处任务目标后，同样将高射炮炸毁。最后还有一门高射炮，重复前面步骤完成任务。出战壕后，经过短暂的地面战后我们将到达图中位置（图九章04），先利用手榴弹或狙击将近处敌人消灭掉，之后则又要利用榴弹炮将地图上所示的三点位置摧毁（图九章05）。最后突破战壕处后与队友会合，到达最后一个敌人所在据点建筑物（图九章06）。这里在楼前的敌人极端密集，需要我们耐心在门外利用精确射击慢慢消灭。当楼前敌人消灭完毕后，从正门突破，由于楼内敌人众多，需要用手榴弹掩护进入。当把楼内敌人消灭后，出门外将目标门内的敌人消灭，并将高射炮销毁后（图九章07），本章结束。




十章01


十章02

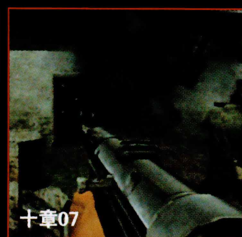

十章03


十章04



十章05


十章06


十章07

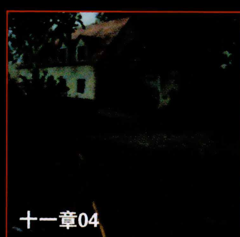

十章08



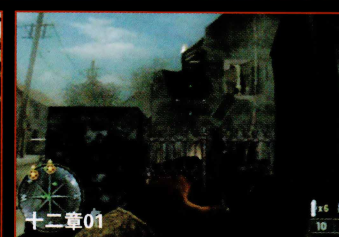
十一章01

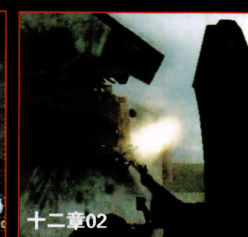

十一章02


十一章03


十一章04

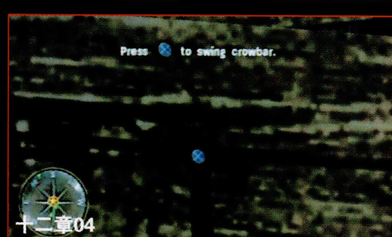

十一章05


十二章01


十二章02



十二章03



十二章04

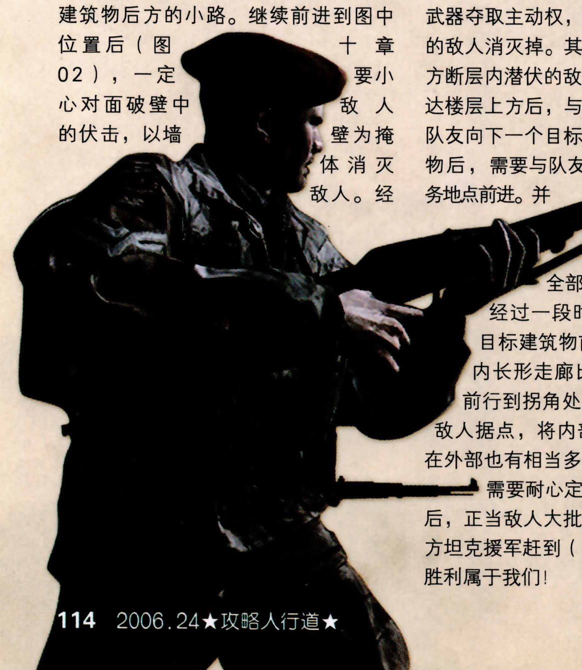

十二章05


十二章06

体会出将生命交付给队友的真挚情感

10章 THE CROSSROADS 十字路口

刚开始需要跟随坦克后面前进到指定位置，在栅栏前将遭遇众多敌人，小心找掩体进行精确射击。当突破到图中位置后（图十章01），将门内敌人消灭后，突破进入到达地图指定位置。之后需要与队友会合，并突破建筑物内到达建筑物后方的小路。继续前进到图中位置后（图十章02），一定要小心对面破壁中的伏击，以墙壁为掩体消灭敌人。经过激烈的巷战后，与队友一同进入建筑掩体，并突破到楼层夹缝中（图十章03），准备进入任务指定位置。进入目标建筑物后，当走过走廊后将遭遇一名德军的紧身搏击，同样不要慌张按画面提示操作，最终将敌人的手榴弹拉开，并将其踢入地狱。随后与队友到达楼层缺口位置（图十章04），小心与楼内敌人进行交锋，这里需要快速利用冲锋类武器夺取主动权，并迅速将楼层内潜伏的敌人消灭掉。其中特别要小心楼层上方断层内潜伏的敌人（图十章05）。到达楼层上方后，与队友会合。之后要与队友向下一个目标建筑移动，抢下建筑物后，需要与队友向北方向任务地点前进。并穿梭屋内与院内敌人周旋，并将拦截敌人全部消灭（图十章06）。



经过一段时间的巷战后，到达目标建筑物前（图十章07），屋内长形走廊比较多，最好在缓慢前行到拐角处果断突破，最后到达敌人据点，将内部敌人全部消灭。而在外部也有相当多敌人隐藏在断墙中，需要耐心定点清除。而本章的最后，正当敌人大批虎式坦克压上时，我方坦克援军赶到（图十章08），最终的胜利属于我们！

11章 HOSTAGE 人质解救计划

刚开始在武装JEEP之上，需要用重机枪对目标位置进行扫射。随后，便需要驾驶JEEP车到达指定位置，最后与克里斯蒂娜会合。随后便要协助游击队进行进攻。首先需要将外围敌人消灭，最后到达图中位置（图十一章01），进入建筑物并将内部敌人消灭。绕出后，经过大院我们将很快进入酒窖内。顺着酒窖前进，并小心利用酒桶掩护将敌人消灭后，最后我们将到达人质所在地，将人质救出后迅速撤退到JEEP上，并驾驶到指定位置。到达后，同样将外围敌人消灭，进入图中门口（图十一章02），将建筑物内敌人全部消灭。之后将再次退回JEEP，驾驶到后一个任务地。到达图中位置后（图十一章03），小心窗口与门口的敌人，精确射击将他们消灭。之后将屋内敌人全部肃清后，回到JEEP上，继续向目标位置驾驶。最终到达指定建筑物前（图十一章04），重复之前的步骤，将建筑物前的敌人消灭，进入建筑物将敌人清除后，回到JEEP上。这次准备回到敌人据点处，由于敌人火力密集，所以一定先在墙外进行防守（图十一章05）。本章最后，游击队员克里斯蒂娜英勇牺牲……当我们打破敌人的包围后，本章也随之结束。

12章 THE CORRIDOR OF DEATH 死亡的走廊

首先跟随队友来到目标前，用重机枪将建筑物前的敌人消灭。进入目标建筑后，将与一名德军进行搏击，熟练对应指示操作输入，最终打倒他。之后与队友会合，并将屋门打开，而开门瞬间将直接面对一名敌人，直接消灭掉后前进到图中位置（图十二章01）。看清地图指示位置后，小心前行。到达第一目标建筑后，将建筑前敌人消灭，并进入建筑物将敌人全部清除，并最终将目标重机枪手射杀。随后退回到刚才经过的位置，将图中所示第二个任务指示机枪手消灭（图十二章02）。之后经过短暂的会合剧情后，我们需要将敌人重火力点清除掉。到达任务地点后，将敌人消灭，并在墙壁破碎口拦截上前的众多敌人（图十二章03）。新的任务地点出现后，首先将屋旁拦截的敌人消灭，最后到达指定地点。这里需要我们利用翘棍将木版清除，打开前进的道路（图十二章04）。按照游戏指示操作完成，进入屋后，与队友一起跳入地下室，并将敌人全部消灭。最后到达油桶位置后，放置炸药炸毁目标（图十二章05）。当任务完成后，最后将一些敌人消灭，并与队友会合后本章结束（图十二章06）。

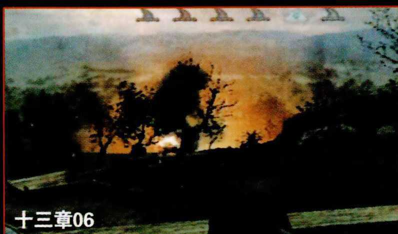

十三章01

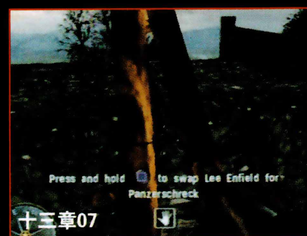

十三章02


十三章03

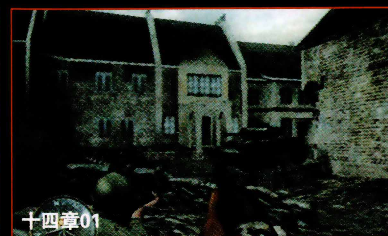

十三章04

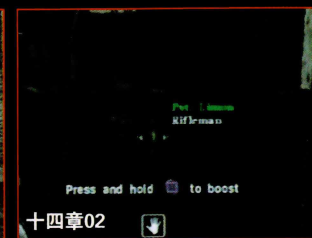

十三章05


十三章06



十三章07


十四章01



十四章02

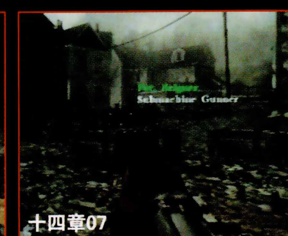


十四章03


十四章04


十四章05

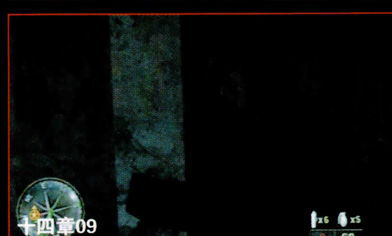

十四章06



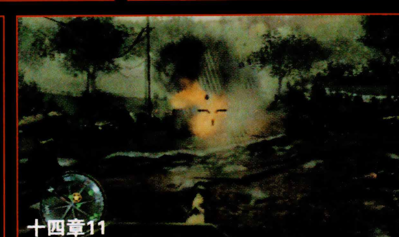
十四章07



十四章08


十四章09


十四章10


十四章11

历尽万难后最终迎来胜利曙光的瞬间

13章 THE MACE 钉头锤战役

这是极为漫长的一章，请玩家们做好精神准备。刚开始我们便驾驶主战坦克对目标进行摧毁。但之后很快坦克便会被命中，而我们不得不进行地面作战。首先在平原处进行推进作战后，很快便会进入敌人的战壕内。而推进过程中应当利用石掩体进行掩护推进。进入战壕后（图十三章01），首先要小心正面敌人的阻击，一定要处于蹲姿找掩体进行掩护，之后逐个击破。当推进到中期后，从左侧会过来大量敌人，这时一定不要选择从战壕突进，否则腹背受敌（图十三章02）。一定要耐心将左侧敌人全部消灭后，抓紧时间将战壕前方敌人消灭掉，之后突破。最后终于到达战壕末端，进入敌人工事内（图十三章03）。这里地势十分窄小，几乎没有地方可以掩护，所以需要快速将前面的敌人消灭。出工事后，我们需要对地图指定位置的敌人重装甲武器进行摧毁，此时我们需要按下右类比启动望远镜，看清任务目标后按R1个后方高射炮位置信息（图十三章04）。当全部确认消灭敌人重装甲后，敌人会迅速从后方压制过来，这时一定不要恋战，快速与战友们一起转移到地图所在撤退位置（推荐在敌人前冲位置扔烟雾手雷）。最后撤退到战地医院位置。在这里防守一段时间，最好利用半自动步枪的准确度进行精密射击。但很快敌人由于数量过多，我们不得不后退到建筑物内穿过战壕（十三章05）。到达另一侧战壕后，则需要再次给后方高射炮提供攻击指定位置，重复刚才的步骤，将敌人的坦克等重装甲全部摧毁（十三章06）。但现实更为残酷，敌人的坦克已经压上，我们必须要在消灭近距离敌人的间隙，去拿起目标位置中的反坦克火箭筒，并将目标坦克炸毁（十三章07）。当炸毁后不久，我方轰炸援军赶到，一场艰难的胜利终于来到。

最终章 CHAMBOIS 最终决战

我们终于迎来了最终的战役，而当我们刚开始本章时，位置却是非常的被动。大批的敌人压上，最好先进入左侧的屋内对压上的敌人进行阻击。但很快由于对方虎式坦克的压上，小队不得不战略后退。和小队队员快速到达图中所在位置进行防守（十四章01），当把近距离敌人消灭后，迅速和队友从后方的墙壁漏洞处后撤，并在队友的帮助下翻越高墙（十四章02）。经过短暂的剧情之后，我们需要面对几乎没有掩体的巷战，此时必须利用精准的射击将街道上的敌人消灭掉。并跟随队友快速进行转移（十四章03）。经过短暂的休息后，从屋内转出的我们将转移到目标建筑物内，并利用建筑物转移到北方向的任务地点。期间一定要小心建筑物内敌人的攻击，并果断将敌人消灭掉。很快便到达前沿阵地附近（十四章04），这里需要我们利用半自动步枪的精确射击将敌人消灭。之后由于小队队员受伤，我们需要掩护任务队员前去救援。跟在目标队员身后，并对周围近距离敌人进行射击，随后跟随退回到后方（十四章05）。无情的是，前去救援的战友也在随后不幸中弹牺牲。我们来不及悲痛，便要快速转移到后巷中，之后占领旁边的建筑物，并到楼上进行退守（十四章06）。随后我们经过房屋，到达下方任务地点。最后跟随队友们一起转移到图中所在位置（十四章07）。在这里我们要经历一场长时间的持久战，敌人众多，我们需要找好掩体，精确射击，并还要经常性的将敌人投出的手榴弹扔回。当这部分敌人消灭后，跟随队友进入图中房屋内（十四章08），将房屋占领后，从另一侧跳下，这样我们就转移到了敌人的后方。在成功进入目标建筑后，建筑内有大量驻扎的敌人（十四章09）。将敌人全部消灭后，我们占领了建筑物的至高点，而窗户旁便有狙击枪可以拾取，之后我们需要对地图目标中三点榴弹炮手进行狙击（十四章10）。冲出建筑物后，还需要在消灭近距离敌人的间隙，操作反坐力炮将敌人重装甲武器摧毁（十四章11）。把重装甲车全部摧毁后不久，我们等到了援军的轰炸，最终的胜利终于来到！



动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

新的商城我们专门为大家送上了各色包包，从钱包、挂包到出门用的书包，方便你根据用途来进行选择。主题也是涉及经典的福音战士与柯南，热门的樱兰、凉宫和FATE，喜欢动漫游戏的人相信一定可以找到自己中意的一款。另外特别推荐NANA的情侣对锁项链，绝对是圣诞节时男女共同分享的贴心小礼物哦。

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元!



新款上市

¥25 编号:7377

EVA明日香火红钱包

鲜艳的红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，钱包款式材质与绫波丽版相同，不过红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。



新款上市

¥25 编号:7366

EVA绫波丽冰蓝钱包

如寒冰般冷漠无表情的绫波丽，冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色。钱包手感舒适，正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的"EVA"LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。



新款上市

¥25 编号:7344

名侦探柯南秘探钱包

黑色仿皮革质地的钱夹，正面为银翼的奇术师标志Logo，充分强调神秘味道，打开后的尺寸为21*9CM，内有拉索和多夹层，方便收纳卡片零钱以及各种犯罪现场证据!



新款上市

¥29 编号:7412

凉宫春日的忧郁SOS团背包

时下流行的圆筒式设计，便于斜背或单肩背，大小适合男女使用。加以红黑相间的SOS团鲜明的字样及标志，号召力极强！让我们背着出门，参加这个让世界变得更热闹的凉宫春日团吧!



新款上市

¥29 编号:7401

樱兰高校学院提袋

黑色底上印有荧白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹，完全再现原作味道。提袋款式简洁质地结实，便于提拎，尺寸在36*32CM左右，可一口气装下不少大东西，另附带一个小零钱包哦。



新款上市

¥36 编号:7355

NANA情侣对锁项链

NANA的饰品周边，两条一套的银色项链，一个项坠为绘有NANA形象的锁，一个项坠为钥匙，象征着打开情侣的心扉，设计独特造型精致，且可实际打开，绝对是情侣间表达感情的最好象征。



新款上市

¥15 编号:7388

凉宫春日便携挂包

红色无纺布"凉宫春日的忧郁"便携包，正面是朝气蓬勃的团长大人，背面是放月票的透明袋和SOS字样，内有专门放置各类卡片的夹层和放零钱的拉锁袋，附有可调节长短的挂绳。



新款上市

¥15 编号:7399

FATE便携挂包

FATE的咪咪眼赛芭主题蓝色便携包，款式与凉宫版相同打开尺寸为29*11CM，粘贴开口设计极为方便。适合逛街时随身装月票卡片和钱，挂在身上即可出门，亦可当普通钱包使用。



¥25 编号:7300

樱兰高校领带

看过动画的人一定记得，这就是那些贵公子、贵公主们所就读的名门高校"樱兰学院高校"的学生们所佩戴的领带。兰紫色的条纹采用精工缝制，品质不俗，除了COS以外平时一般佩戴依然适用。



¥15 编号:7311

彩云国物语手机腕带

美男云集的中国风浓郁的浪漫故事《彩云国物语》周边。腕带采用各色荧彩丝线绞制而成，富有弹性。下面挂有精致串珠和"彩云国物语"的标志挂坠。不仅可作为手机绳、腰坠、包坠使用，女孩子还能当作扎头发的头绳哦。



¥25 编号:7333

死亡笔记笔记本套装

千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的"死亡笔记"。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。



¥25 编号:7298

樱兰高校兔子玩偶

出自热门作品《樱兰高校男公关部》，喜欢甜食和可爱东西的甜心学长，时刻不离身的小兔子布偶，粉嫩软绵绵的不是可爱就可以形容的！大小约30*20cm（含那对可爱的兔耳），手感柔软，抱着它必然引发所有人的"桃心眼"。



¥15 编号:7322

地狱少女藁人形挂饰

丑时使用5寸钉，从日本平安时代流传下来的恐怖诅咒用具！当然这不是真正的诅咒稻草人，只是《地狱少女》的小玩具而已。东西虽小却作的惟妙惟肖精致有趣，带起来与众不同别具特色哦！



¥25 编号:7232

蔷薇少女TRAUMEND钥匙环六件套

哥德式罗莉的代表典范，水银灯、翠星石、苍星石、稚莓、金丝雀、真红共六位各具韵味的女主角华丽登场，变身小钥匙坠随身陪伴，樱田纯也要羡慕你。



¥19 编号:7243

Fate/stay night钥匙环五件套

精选RIDER、赛芭、樱、伊莉亚、凛五位人气女性角色，Q版形象格外可爱令Fate的冲击力倍增，由他们来点缀你的书包、钥匙，生活每天都多一点华丽

凉宫春日的忧郁腕表B款

黑色表带，超大的表盘和表带图案与A款相同，表盘图案则是经典的凉宫春日大头鬼相脸，形象更加搞笑可爱，让你忍不住一天多看几次时间。



¥36 编号:7221



¥36 编号:7210

凉宫春日的忧郁腕表A款

红色宽表带，绘有白黑两色的凉宫春日LOGO、名字和SOS团长字样。表盘图案也为红色系，活力十足的凉宫春日摆出POSE，告诉你目前的准确时刻。



¥25 编号:7276

圣魔之血钱包

品质、尺寸和款式与吉翁钱包相同，仿皮质地，做工细致手感柔软。正面为圣魔之血代表性标志，两侧为十字架图案，华丽的血般鲜红色与主题呼应贴切。



¥25 编号:7265

高达吉翁公国钱包

正红色三折钱包，绘有醒目的吉翁公国军标志，黑白红三色的搭配格外乍眼，打开尺寸约为25CM*10.5CM，怀着热血吉翁的骄傲，怎可不配备一个!?



¥18 编号:7153

王国之心华丽王冠手链

●以人气经典游戏《王国之心》中的“王冠”标志为主题的手链，长短可根据佩戴者情况自己调节，戴起来触感光滑银光炫耀，游戏迷超值选择。

Fate超酷造型腰链

●《Fate/stay night》又一另类周边，骑兵RIDER所使用的神秘武器腰链，两端以扣在裤别上，穿牛仔裤必不可少的最强配饰！



¥19 编号:7164



¥49 编号:7029

Fate命运守护夜怀时计

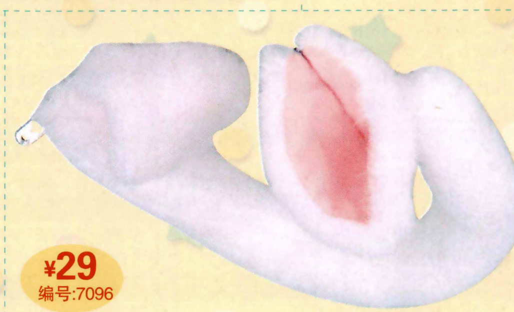
●前后表壳根据赛芭甲胄的花纹制作而来，打开后内侧刻有经典名句“I ask of thee. art thou my Master?”表盘是精致的赛芭图案。附带特制表袋。



¥25 编号:7120

柯南侦探帽

●《侦探们的镇魂歌》主题帽，前面印有烫金柯南图案并镶有金属标志牌。



¥29 编号:7096

LOVELESS猫猫变身套装

●青柳立夏的猫耳模样可爱的令女孩尖叫，如今你也可以变身长出毛茸茸的耳朵和尾巴。耳朵用发夹，尾巴用别针固定，白色版猫娘诱惑！用来cos小叽、自娱自乐或者参加活动绝对令你成为全场焦点！



¥19 编号:2989

羽翼莫可拿玩偶B款

●超可爱莫可拿终于实体化了，可爱度真实度都完全再现，让人舍不得把视线挪开。



¥19 编号:2990

羽翼莫可拿玩偶A款

●黑色版的莫可拿玩偶，额头上的宝石也是蓝色的，不过和白色的一样可爱。高约11CM左右，附带吸盘。



¥29 编号:7142

七龙珠Q版人物水晶座珠七代十件组

●时间设定重回大战黑绸军年代，鸟山名原作早期风格跃然而出，乘坐筋斗云的小悟空、拽拽的短笛大魔王、野蛮的布尔玛、头戴小裤裤的小八戒。



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

最个性的时计！对准白色、黑色或者纯色墙壁、平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环，开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

保密必备道具！双笔头，一头正常书写，一头为隐形书写，要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥26 编号:7209

凉宫春日的忧郁精致钱包

●凉宫春日团长钱包！黑色柔软质地，两面分别印有作品logo和Q版团长图案，三折打开后尺寸为24*11CM，有拉锁内袋。



¥29 编号:2923

Fate酷黑帽子

●赛芭的威风飒气，绝对是Fate受到欢迎的原因。帽子做工透气性好，前方的LOGO绣花更是一针一线充分体现原作韵味。



¥15 编号:2967

EVA时尚领带

●设计简洁前卫，黑色领带上写着那句著名的台词『あなた谁？』将EVA特有的酷味彻底彰显，男女同样适合佩戴。



¥36 编号:7131

名侦探柯南10周年纪念手表

●《名侦探柯南》TV版动画播映10周年推出的纪念腕表“黄金的时刻”，金属表带，表盘外观和内部机芯的质量都相当不俗。



¥39 编号:2406

EVA超酷多用包

●超酷EVA背包！选用EVA经典红色和黑色搭配而成，正面印有EVA的经典台词段落和图案。提带宽窄适中，男女适用拎背皆可，拎带上附有红色托衬，更便于手拎。

新作游戏发售表

PS3在日本发售了，读者可以在本期杂志中找到PS3的第一手内容。几乎同一时间任天堂的Wii也在北美地区发售，与日本首发的PS3一样，北美首发的Wii也是受欢迎到一机难求的程度。紧接着的就是Xbox360的HD-DVD驱动器发售、日本地区的Wii发售……新主机应该带来新气象，这期的发售表做了一些变化。 □责编/龙马

PS2

11月22日			
NBA LIVE07	NBAライブ07	SPG	EA
吉他高手V & 狂热鼓手V	ギターフリークスV2 & ドラムマニアV2	ETC	KONAMI
K-1 WORLD GP 2006	K-1 WORLD GP 2006	RAC	D3P
J联盟胜利十一人10 +欧洲联赛06-07	Jリーグ ウイニングイレブン10 +ヨーロッパリーグ'06-'07	SPG	KONAMI
白色空气 -羁绊-	ホワイトブレス～絆～	AVG	KID
11月24日			
捕获小羊！天真男孩生活	仔羊捕获ケーカク！スイートボーイズライフ	AVG	IDEA Factory
11月30日			
必胜伯青哥★伯青哥攻略系列Vol.8 CR 松浦亚弥	必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズVol.8 CR 松浦亚弥	SLG	D3P
宿命传说	テイルズ オブ デスティニー	RPG	NBGI
欢迎来到保健室	保健室へようこそ	AVG	Princess-Soft
召唤之夜4	サモンナイト4	S.RPG	BANPRESTO
假面超人兜	假面ライダーカブト	ACT	NBGI
TAITO BEST 炎	TAITO BEST HOMURA	ETC	TAITO
数码暴龙 另一个任务	デジモンセイバーズ アナザーミッション	RPG	NBGI
伯青哥完全攻略 伯青原人 鬼滨爆走愚连队 激斗编	パチスロ完全攻略 スロ原人 鬼浜爆走愚連隊 激斗編	ETC	SUCCESS
必胜伯青哥★伯青哥攻略系列 Vol.8 CR 松浦亚弥	必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Vol.8 CR 松浦亚弥	ETC	D3P
12月7日			
桃太郎电铁16 北海道大移动之卷	桃太郎电铁16 北海道大移动の巻	TAB	HUDSON
古墓丽影：传说	トゥームレイダー：レジェンド	ACT	Eidos
龙如2	龙が如く2	ACT	SEGA
12月14日			
大战略7	大战略Ⅶエクシード	SLG	SystemSoftAlpha
荒野兵器V 先驱	ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード	RPG	SCEI
12月21日			
★圣剑传说 4	圣剑传说 4	ARPG	SQUARE ENIX
零之使魔	ゼロの使い魔	SLG	MMV-I
12月28日			
梦见师	梦见师	AVG	Princess-Soft
12月预定			
快乐！豪华	はぴねす！でらっくす	SLG	MMV-I
今冬发售预定			
圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇	圣斗士星矢 冥王ハーデス十二宫编	ACT	NBGI
2007年1月18日			
光明力量EXA	シャイニング・フォース イクサ	A-RPG	SEGA
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	RPG	NBGI
2007年2月1日			
J联盟职业足球俱乐部创造！5	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!5	SLG	SEGA
2007年2月预定			
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	MMV-I
2007年3月预定			
北斗神拳	北斗の拳	FTG	SEGA
TAITO经典合集2 下卷	タイトーメモリーズ2 下巻	ETC	TAITO
2007年春			
光明之风	シャイニング・ウィンド	SLG	SEGA
2007年预定			
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
格斗之王'98 最终决斗	ザ-キング-オブ-ファイターズ'98 アルティメットマッチ	FTG	SNKPLAYMORE
预 定			
西蒙 异蔷薇战争 封印的RIMAJOHN	シムーン 异蔷薇战争 封印のリマージョン	SLG	MMV-I
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレード2	SLG	WINKYSOFT
吉奥拉马战线无异常～柏林之路～	ジオラマ战线异状なし～ベルリンへの道～	SLG	MARIONET
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
四十八	四八（しじゅうはち）	ETC	Banpresto
彻万 免许皆传	彻万 免许皆传	TAB	NAXAT
梦幻之星 宇宙 伊尔米纳斯的野望	ファンタシースター ユニバース イルミナスの野望	RPG	SEGA
樱姬锦绘卷	樱姬锦绘卷	AVG	SEGA
降魔	KOUMA/降魔	ACT	SEGA

Wii

12月2日			
舞动瓦利奥制造	おどるメイド インワリオ	ETC	任天堂
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 トワイライトプリンセス	A-RPG	任天堂
Wii的初体验	はじめてのWii	ETC	任天堂
节日的达人	缘日の达人	ETC	NBGI
宠物蛋的 闪闪发光大总统	たまごっちの ピカピカだいとーりょー！	ETC	NBGI
赤钢	レッドスティール	ACT	UBI
挥动高尔夫 常青木	スイングゴルフ パンヤ	SPG	TECMO
Necro-Nesia	ネクロネシア	ACT	Spike
Wii Sports	Wiiスポーツ	SPG	任天堂
飞翔大陆	ウィングアイランド	SLG	HUDSON
SD高达 极速飞锤	SDガンダム スカッドハンマーズ	SLG	NBGI
超级猴子球 热闹派队大集合	スーパーモンキーボール ウキウキパーティー大集合	ACT	SEGA
Trauma Center Z 双超执刀	カドゥケウスZ 2つの超执刀	SLG	ATLUS
能源小精灵	Elebits	ACT	KONAMI
蜡笔小新 最强家族春日部之王 Wii～	クレヨンしんちゃん 最强家族カスカベキング うぃ～	ETC	Banpresto
kororinpa	コロリンパ	ETC	HUDSON
12月14日			
口袋妖怪战斗革命	ポケモンバトルレボリューション	RPG	任天堂
死神 Wii 白刃闪光轮舞曲	BLEACH Wii 白刃きらめく轮舞曲	FTG	SEGA
雷曼兔-聚会	ラビッツ-パーティー	ETC	UBI
12月21日			
麻将大会 Wii	麻雀大会 Wii	TAB	KOEI
怪兽四驱 世界巡回赛	モンスター4×4 ワールドサーキット	RAC	UBI
2007年1月1日			
龙珠Z 爆发！NEO	ドラゴンボールZ スパーキング！ネオ	ACT	NBGI
2007年1月11日			
GT赛车职业系列	GT pro series	RAC	MTO
2007年1月18日			
刺激货车	エキサイト トラック	RAC	任天堂
2007年预定			
JAWA	JAWA	ACT	Spike
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	FTG	任天堂
HEROS	HEROS	ACT	Spike
马里奥聚会8	マリオパーティ8	ACT	任天堂
预 定			
机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	NBGI
牧场物语 Wii	牧场物语 Wii	SLG	MMV-I
街头 多米诺骨牌	街クルドミノ	ETC	Success
生化危机 雨伞公司年代纪	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
火影忍者 激斗忍者对战！EX	NARUTO-ナルト-激斗忍者对战！EX	ACT	TAKARATOMY
动物之森	どうぶつの森	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
光速跑者21号	アイシールド21	RAC	任天堂
大金刚木桶喷射赛	ドンキーコングたるジェットレース	ACT	任天堂

NGC

12月2日			
赛尔达传说 黎明公主（任天堂Online专卖，11月6日开始预约）	ゼルダの传说 トワイライトプリンセス（任天堂Online专卖、11月6日预约开始）	A-RPG	任天堂

GBA

10月12日			
最终幻想V Advance	ファイナルファンタジーV アドバンス	RPG	SQUARE ENIX
11月2日			
学园爱丽丝～心跳★不可思议体验～优惠版	学园アリス～ドキドキ★不思议たいけん～お买い得版	AVG	KIDS
11月30日			
最终幻想VI Advance	ファイナルファンタジーVI アドバンス	RPG	SQUARE ENIX

XBOX

11月7日			
使命召唤3	Call of Duty 3	FPS	Activision
11月20日			
超人归来	Superman Returns	ACT	EA

PS3

11月11日			
宫里三兄妹内藏 世嘉高尔夫俱乐部	宮里三兄弟内蔵 SEGA GOLFCLUB	SPG	SEGA
源氏–神威奏乱–	GENJI –神威奏乱–	ACT	SCE
反抗–人类没落之日–	RESISTANCE ～人类没落の日～	ACT	SCE
机动战士高达 目标锁定	机动战士ガンダム タ–ゲット イン サイト	ACT	NBGI
山脊赛车7	リッジレ–サ–7	RAC	NBGI
11月16日			
麻将格斗俱乐部 全国对战版	麻将格斗俱乐部 全国对战版	TAB	KONAMI
11月22日			
麻将大会IV	麻将大会IV	TAB	KOEI
12月7日			
马达风暴	モ–タ–スト–ム	RAC	SCE
12月14日			
★装甲核心4	ア–マ–ド・コア 4	ACT	FROM SOFTWARE
2006年冬			
致命惯性	フェイタル・イナ–シャ	RAC	KOEI
2007年预定			
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
爱国者之枪	ガンズ オブ パトリオット		
预 定			
仁王	仁王	ACT	KOEI
格斗之王极限冲击3	KOFマキシマムインパクト3	FTG	SNK PLAYMORE
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAM
剑刃风暴・百年战争	ブレ–ド スト–ム・百年战争	ACT	KOEI
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバ–フォ–ミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
世界最强银星 围棋7	世界最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
历史喜剧ACTION	コミカル时代剧アクション	ACT	GAE
铁拳6	铁拳6	FTG	NBGI
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
炸弹人	ボンバ–マン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
索尼克 音速刺猬	ソニック.ザ.ヘッジホッグ	ACT	SEGA
生化危机5	バイオハザ–ド5	AVG	CAPCOM

XBOX360

11月22日			
NBA LIVE07	NBAライブ07	SPG	EA
卡片召唤师 传奇	カルド セプト サ–ガ	ETC	NBGI
死或生沙滩排球2	デッド オア アライブ エクストリ–ム2	FTG	TECMO
X-MEN 官方游戏	X-MEN The Official Game	ACT	SPIKE
11月30日			
超级机器人大战XO	ス–パ–ロボット大战XO	S.RPG	BANPRESTO
12月7日			
蓝龙	ブル–ドラゴン	RPG	Microsoft
ZegaPain NOT	ゼ–ガペインNOT	STG	NBGI
12月14日			
地球防御军3	地球防御军3	ACT	D3P
梦幻之星宇宙	ファンタシ–スタ–ユニバ–ス	RPG	SEGA
实况足球胜利十一人10	ワ–ルドサッカ– ウイニングイレブンX	SPG	KONAMI
御姐玫瑰 VorteX～忌血的继承者～	お姐チャンバラvorteX～忌血を継ぐ者たち～	ACT	D3P
职业摔跤2007 激爆！ vs Raw	WWE 2007 SmackDown！ vs Raw	SPG	THQ
12月21日			
失落的星球	ロスト プラネット	ACT	CAPCOM
极端状态	エクストリ–ム コンディション		
索尼克 音速刺猬	ソニック–ザ–ヘッジホッグ	ACT	SEGA
2006年冬			
A列车进行曲HX	A列车で行こうHX	SLG	Artdink
高达 特洛伊行动	ガンダム オペレ–ショントロイ	ACT	NBGI
暗黑行动	オペレ–ション ダ–クネス	ACT	SUCCESS
2007年预定			
真名法典2	マグナカルタ2	RPG	BANPRESTO
失落的奥德赛	ロストオデッセイ	RPG	Microsoft
预 定			
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
KOF 极限冲击360	KOFマキシマムインパクト360	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザ–ド5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	ア–マ–ド コア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
光环3	Halo3	FPS	Microsoft
反暴行动	ライオットアクト	ACT	Microsoft
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE

PSP

11月22日			
圣女贞德	Jeanne d'Arc	S–RPG	SCE
Riviera～约束之地～	Riviera～约束の地リヴィエラ～	RPG	STING
11月30日			
我的迷宫	己のダンジョン	RPG	SEGA
智能执照2	インテリジェント ライセンス2	PUZ	NOWPRO
魔界战记DISGAEA 便携版	魔界战记ディスガイア PORTABLE	S–RPG	日本一
能量宝石 便携版	パワ–スト–ン ポ–タブル	ACT	CAPCOM
索尼计算机科学研究所茂木健一郎 博士监修给大脑快感Aha!体验	ソニ–コンピュ–タサイエンス研究所 茂木健一郎 博士监修 脑に快感 みんなでアハ体验!	ETC	SEGA
12月7日			
古墓丽影：传说	トゥ–ムレイダ–：レジェンド	ACT	Eidos
比波猴赛车	サルゲッチュ ピポサルレ–サ–	RAC	SCE
动感小子	パラッパラッパ–	ACT	SCE
12月14日			
大战略便携版2	大战略 ポ–タブル2	SLG	元气
12月21日			
世界传说	テイルズ オブ ザ ワ–ルド	RPG	NBGI
光明神话	レディアント マイソロジ–		
NBA LIVE07	NBAライブ07	SPG	EA
合金装备索利德	メタルギア ソリッド	ACT	KONAMI
掌上行动	ポ–タブル オプス		
2007年春			
宿命传说2	テイルズ オブ デスティニ–2	RPG	NBGI
2007年预定			
危机核心 最终幻想VII	クライシス コア–ファイナルファンタジ–VII–	RPG	Square Enix
预 定			
★GT赛车4 MOBILE	グランツ—リスモ4モバイル	RAC	SCEI
EX人生游戏	EX人生ゲ–ム	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
天使收藏品	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
侦探神宫寺三郎	探侦神宫寺三郎	AVG	WORKJAM
痕 便携版	痕 ポ–タブル	AVG	AquaPlus
恶魔猎人	デビル メイ クライ	ACT	CAPCOM
皇帝的财宝	ランド スト–カ–	A–RPG	Climax
女神异闻录	ペルソナ	AVG	ATLUS
灵巧技术	テクニクキュ–ト	ETC	ARIKA
海贼王	ONE PIECE	ACT	NBGI

NDS

11月22日			
时尚魔女 拉芙and贝莉 –DS收藏集–	オシャレ魔女 ラブ and ベリ– ～DSコレクション～	ETC	SEGA
我们的太阳 强戈&萨巴塔	ボクらの太阳 ジャンゴ&サバタ	RPG	KONAMI
当地检定DS	ご当地检定DS	ETC	SPIKE
11月23日			
少年跳跃明星究极大乱斗	JUMP ULTIMATE STARS	ACT	任天堂
11月30日			
坦克大战	タンクビ–ト	ACT	MileStone
渲染心灵	こころに染みる	ETC	Ertain
相田睦的DS毛笔字	毛笔で书く 相田みつをDS		
索斯机械兽战斗竞技场	ゾイドバトルコロシアム	RPG	TAKARATOMY
东京脑白金II	东京フレンドパ–クII	ETC	Rocketcompany
用DS锻炼运动脑力	DSで锻える运动脑力		
在那遥远的时空中 舞一夜	遥かなる时空の中で 舞一夜	RPG	KOEI
12月6日			
童话枪手小红帽	おとぎ枪士 赤ずきん	PZG	KONAMI
12月28日			
勇者斗恶龙怪兽篇J	ドラゴンクエスト モンスタ–ズジョ–カ–	RPG	SQUARE ENIX
2006年预定			
超级机器人大战DS	ス–パ–ロボット大战DS	SLG	BANPRESTO
2007年春			
逆转裁判4	逆转裁判4	ETC	CAPCOM
预 定			
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
圣剑传说 玛娜英雄	圣剑传说 ヒ–ロ–ズ オブ マナ	SLG	SQUARE ENIX
富有街DS	いただきストリ–トDS	ETC	SQUARE ENIX
心跳回忆 女孩地带	ときめきメモリアル ガ–ルズサイド	SLG	KONAMI
真 三国无双DS	真 三国无双DS	ACT	KOEI
海贼王	ONE PIECE	ACT	NBGI
赛尔达传说DS	セルダの传说DS	A–RPG	任天堂
马里奥vs.大金刚DS	マリオvs.ドンキ–コングDS	ACT	任天堂

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》填写回函卡就会赢得好运

购买电软最速时间 ▶▶▶ 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 1月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

1 死或生华丽人形 霞



1名

2 死神季节挂扣

（随机获取任意一款）



10名

3 死神番队皮带钥匙扣

（随机获取任意一款）



15名

4 银魂超可爱挂链

（随机获取任意一款）



13名

5 羽翼 时尚钱包

（随机获取任意一款）



2名

6 最终幻想 超酷枪刀钥匙环



7名

7 死亡笔记手机腕带



5名

8 樱兰高中超Q手机擦



7名

193期中奖名单

1 等奖：山东省/崔久港、河北省/高涛

2 等奖：新疆/郑涛、安徽省/潘昊

3 等奖：河北省/陈臣、河南省/所秀军、重庆市/张恒宇、福建省/张迪、广东省/陈玉勇、吉林省/李蒙、广东省/何启锋、北京市/管杰、四川省/赵新宇、江苏省/耿涛

4 等奖：河北省/赵政雄、河北省/赵剑、湖北省/姜喃、四川省/周凯文、广东省/温启仲、辽宁省/刘学硕、北京市/张涛、上海市/陆俊、浙江省/葛薪、北京市/刘伯文

5 等奖：福建省/伍越、北京市/黎阳、上海市/赵冰、重庆市/王冬、天津市/陈鑫、吉林省/张丹枫、上海市/陈梦影、重庆市/谢蔚、广东省/刘高颖、北京市/刚忠男

6 等奖：广东省/冯少斌、广东省/郭志坚、山东省/江家傲、辽宁省/李典、湖北省/柯珂、陕西省/刘强、北京市/刘凯、福建省/陈泽清、贵州省/张梦洁、黑龙江/付成辛、重庆市/肖可、广东省/江家泉、广东省/郑柏尧、四川省/林静纤

7 等奖：辽宁省/朱允宏、安徽省/陈潇、黑龙江/徐秋业、北京市/冯广镇、福建省/许焕焕、江西省/江航、北京市/徐晓云、江西省/柴进飞、广西省/甘大斌、天津市/杨雨生、上海市/蒋峰、江苏省/邓恺

中国电玩榜中奖名单

多罗毛绒玩偶：江苏省/孙以超、广东省/梁育明、浙江省/姜辉、海南省/梁文俊、浙江省/梁晨泽、广东省/舒伟、重庆市/张宇

翼角色收藏系列手办：山东省/陈宇、山西省/张 、山东省/陈磊、内蒙古/司彦丞



So COOL
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
陈柏霖BERLIN
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 DEC
12
定价:20元
推广价:15元
CALVIN KLEIN JEANS
SNEAKER初冬新作发表
SNEAKER VS BOOTS
秋冬足上大胜负
adidas, NIKE, REEBOK, CONVERSE, NEW BALANCE, DR.MARTENS...etc.
11月下旬全国上市热买中!!


口袋迷
POKéMON FAN 6
赠 皮卡秋造型记事本
又厚又可爱的皮卡丘记事本，每天留一个亲切的问候给自己喜欢的人吧！
最新动画大放送
游戏全收藏
赠 口袋妖怪影音宝藏
最新的钻石珍珠动画本期光盘全收录！还有更多新的口袋妖怪游戏及图片赠送哦！
快乐皮卡丘
纪念十周年
是一大两小哦
《口袋迷》第六辑
12月1日全国上市
《口袋妖怪 钻石珍珠》独有超深度研究奉献，海量隐藏要素公开！大量新内容加入，超可读超可爱！
奖 口袋钻石珍珠 原装正版卡带
最新的口袋妖怪游戏“钻石珍珠”风靡日本，是现在最热门的掌机游戏，本期送出10盒原装正版卡带，喜爱口袋的你不要错过！
两款随机
赠 神奇徽章三枚组套装
绝对限定收藏品的“神奇徽章”来啦！快戴在身上让你的朋友好好羡慕一番吧！两款随机赠送！
全面接受邮购
邮购请注明“口袋迷6” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取
超值定价：18元